LA RIVISTA DEI VIDEOGIOCHI

GAME power

42

Settembre 1995 - Lire 6.000

LE PRIME IMMAGINI DI **TEKKEN 2**

DONKEY KONG LAND
GRAFICA RENDERIZZATA SU GAME BOY

BATMAN FOREVER
DAL FILM AL GIOCO

PS-X E SATURN
FINALMENTE IN ITALIA!

YOSHI'S ISLAND
SUPER MARIO WORLD CONTINUA...

OTTAVO INSERTO
GAME power help
TEKKEN
FATAL FURY 3
X-MEN
8

ARC THE LAD • GUNDAM • OBELIX • SHADOW SQUADRON • CHRONO TRIGGER • PUTTY SQUAD • PETE SAMPRAS TENNIS '96 • JUSTICE LEAGUE • SPIROU • DEMOLITION MAN • WINNING ELEVEN • BATMAN FOREVER • VIRTUA FIGHTER REMIX • SHIN SHINOBI DEN • SLAM & JAM • EARTHBOUND • SPACE ACE • WING COMMANDER 3 • JUDGE DREDD

GAME POWER • Pubblicazione mensile- Spedizione in abbonamento postale /50% Milano

THE TOP GAMES

NO PIRACY

ESTOTE PARATI

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

L. 119.900 · L. 119.900 · L. 129.900 · L. 109.900 · L. 129.900 · L. 129.900 · L. 129.900 · L. 129.900 · L. 79.900 · L. 125.900 · L. 109.900 · L. 129.900 · L. 119.900 · L. 119.900 · L. 99.900 · L. 129.900

SEGA MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo	
AEROBIZ SUPERSONIC	119.900	(U)
AGASSI TENNIS	39.900	(E)
ALADDIN	99.900	(E)
ALIEN 3	59.900	(E)
ALIEN SOLDIER	119.900	(E)
ANIMANIACS	99.900	(E)
ART OF FIGHTING	89.900	(E)
ASTERIX : THE POWER OF THE GODS	125.900	(E)
ATP TENNIS	129.900	(E)
BARKLEY JAM BASKET 2	119.900	(U)
BART VS SPACE MUTANTS - THE SIMPSON	49.900	(E)
BATMAN IL RITORNO	69.900	(E)
BATTLE SHIP	107.900	(U)
BATTLETOADS	69.900	(U)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	49.900	(U)
BEAST BALL	TEL.	
BEAVIS & BUTT HEAD	49.900	(U)
BERENSTEIN BEARS	49.900	(U)
BLADES OF VENGEANCE	49.900	(E)
BLOODSHOT	69.900	(E)
BONANZA BROSS	49.900	(E)
BONKERS	99.900	(E)
BOOGERMAN	49.900	(E)
BRETT HULL HOCKEY 1995	119.900	(U)
BRUTAL - PAWS OF FURY	49.900	(E)
BUBBA'N'STIX	109.900	(E)
BUBBLE AND SQUEAK	49.900	(U)
BUBSY 2	49.900	(E)
BUSY TOWN	49.900	(U)
CANNON FODDER	89.900	(E)
CAPITAN AMERICA	59.900	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	69.900	(E)
CHAMPIONSHIP POOL	59.900	(U)
CHAOS ENGINE	129.900	(E)
CHUCK ROCK II	79.900	(E)
CLAY FIGHTER	49.900	(U)
CLIFFHANGER	59.900	(U)
COACH COLLEGE BASKETBALL	119.900	(E)
COLUMNS 3	49.900	(J)
CONTRA HARD CORPS	59.900	(U)
COOL SPOT	59.900	(E)
CORPORATION	49.900	(E)
COSMIC SPACEHEAD	59.900	(E)
CRUE BALL	45.900	(E)
CRUSADER	139.900	(U)
CRYSTAL PONY TALES	49.900	(U)
DAFFY DUCK	129.900	(E)
DAVIS CUP TENNIS	55.900	(E)
DAZE BEFORE CHRISTMAS	TEL.	
DESERT DEMOLITION	109.900	(E)
DICK VITALE BASEBALL	49.900	(U)
DINO DINI'S SOCCER	69.900	(E)
DOUBLE DRAGON III	79.900	(U)
DOUBLE HEADER	52.900	(E)
DR ROBOTNIK MACHINE	99.900	(E)
DRAGON	59.900	(E)
DUNE II	119.900	(E)
DYNAMITE HEADDY	99.900	(E)
EARTH WORM JIM	125.900	(E)
ECCO THE DOLPHIN 2	129.900	(E)
ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT 95	119.900	(U)
ESPN SUNDAY NIGHT FOOTBALL 95	89.900	(U)
ETERNAL CHAMPIONS	49.900	(E)
FATAL FURY	65.900	(E)
FATAL FURY 2	69.900	(J)
FEVER PITCH	119.900	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	119.900	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	89.900	(E)
FRANKENSTEIN	69.900	(U)
GOOFY'S HYSTERICAL HISTORY TOUR	89.900	(U)
GRAND SLAM TENNIS	49.900	(E)
GREAT CIRCUS MISTERY (TOPOL.MINNIE)	59.900	(U)
GREENDOG	49.900	(E)
GYNOUG	49.900	(E)
HARDBALL 94	49.900	(E)
HARDBALL 95	TEL.	
HURRICANES	49.900	(E)
I PUFFI	89.900	(E)
INTERNATIONAL RUGBY	49.900	(E)
J.LEAGUE PRO STRIKER 2	79.900	(J)
JELLY BOY	109.900	(E)
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	89.900	(E)
JOHN MADDEN 95	119.900	(E)
JUDGE DREDD	129.900	(E)
JUNGLE BOOK	119.900	(E)
JUNGLE STRIKE	89.900	(E)
JURASSIC PARK 2	99.900	(E)
JUSTICE LEAGUE	129.900	(E)
KAWASAKI SUPERBIKE	119.900	(E)
KICK OFF 3	99.900	(E)
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59.900	(E)
KING OF THE MONSTER 2	49.900	(U)
LAST BATTLE	49.900	(E)
LEMMINGS II	119.900	(E)
LETHAL ENFORCERS 2	119.900	(E)
LOST VIKINGS	119.900	(E)
LOTUS 2	59.900	(E)
MAN OVERBOARD LUCIFER	49.900	(E)
MANCHESTER UNITED CHAMPION. SOCCER	109.900	(E)
MARIO ANDRETTI RACING	129.900	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119.900	(E)
MEGA BOMBERMAN	79.900	(E)
MEGA MAN X -CAPCOM-	129.900	(E)
MEGA SWIV	79.900	(E)
MEGA TURRICAN	49.900	(E)
MEGALOMANIA	49.900	(E)
MICKEY MANIA	79.900	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	89.900	(E)
MIGHTY MAX	109.900	(E)
MORTAL KOMBAT 2	79.900	(E)
MR NUTZ	99.900	(E)
MRS PACMAN	69.900	(E)
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	49.900	(E)
NBA ACTION 95	69.900	(U)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	99.900	(E)
NBA LIVE 95	119.900	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB	139.900	(E)
NHL ALL STAR HOCKEY 95	79.900	(E)
PAC MAN 2	99.900	(U)
PAGEMASTER	119.900	(E)
PAPERBOY 2	49.900	(E)
PEBBLE BEACH GOLF	109.900	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS	95.900	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS 95	119.900	(E)
PGA TOUR GOLF 3	89.900	(E)
PHANTASY STAR IV	165.900	(U)
PITFALL	79.900	(E)
POWER RANGERS	99.900	(E)
POWERDRIVE	109.900	(E)
PRINCE OF PERSIA	109.900	(E)
PRIZE FIGHTER	TEL.	
PROBOTECTOR	115.900	(E)
PSYCHO PINBALL	99.900	(E)
PUYO PUYO 2	TEL.	
RACE DRIVING	67.900	(U)
RADICAL REX	49.900	(E)
RANGER X	79.900	(E)
RED ZONE	119.900	(E)
RISE OF THE ROBOTS	89.900	(E)
RISTAR	69.900	(U)
ROAD RASH 3	119.900	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	69.900	(E)
ROCK & ROLL RACING	59.900	(E)
RUGBY WORLD CUP 95	119.900	(E)
SAMURAI SHODOWN	125.900	(E)
SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS	69.900	(E)
SEA QUEST DSV	69.900	(U)
SENSIBLE SOCCER WORLD CUP EDITION	79.900	(E)
SESAME STREET COUNTRY CAFE	49.900	(U)
SHAQ-FU	129.900	(E)
SHINING FORCE II	119.900	(E)
SHINOBI III	79.900	(E)
SILVESTER & TWEETY	129.900	(E)
SKELETON KREW	99.900	(E)
SKITCHIN	99.900	(E)
SOLEIL (RAGNACENTY)	129.900	(E)
SONIC 2	45.900	(E)
SONIC 4	129.900	(E)
SONIC SPINBALL	79.900	(E)
SPACE HARRIER	49.900	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	109.900	(E)
SPEED WORLD	129.900	(U)
SPEEDBALL 2	59.900	(E)
SPEEDY GONZALES	125.900	(E)
SPIDERMAN & X-MEN	69.900	(E)
SPIDERMAN 2 - NEW ADVENTURES TV -	99.900	(E)
SPORTS COMPILATION	119.900	(E)
STARGATE	99.900	(E)
STREET FIGHTER 2	69.900	(E)
STREET OF RAGE 3	119.900	(E)
STREET RACER	109.900	(E)
STRIKER	129.900	(E)
SUB TERRANIA	69.900	(E)
SUPER FANTASY ZONE	39.900	(E)
SUPER MONACO GP II	69.900	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	149.900	(E)
SYNDICATE	119.900	(E)
TALE SPIN	49.900	(E)
TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	79.900	(E)
TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY	49.900	(E)
TERMINATOR 2 THE ARCADE GAME	49.900	(E)
THE INCREDIBLE HULK	49.900	(E)
THE LION KING	119.900	(E)
THE PUNISHER	119.900	(E)
THE STORY OF THOR	169.900	(E)
THE TICK	49.900	(U)
THEME PARK	119.900	(E)
TINY TOONS	79.900	(E)
TINY TOONS 3 - ACME ALL STARS	99.900	(E)
TOE JAM & ERALD II	109.900	(E)
TONY LA RUSSA BASEBALL	129.900	(U)
TOP GEAR 2	49.900	(U)
TOUGHMAN BOXING CONTEST	89.900	(E)
TRUE LIES	99.900	(E)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	129.900	(E)
TWO CRUDES DUDES	49.900	(E)
URBAN STRIKE	79.900	(E)
VIEW POINT	99.900	(U)
VIRTUA RACING (CON CHIP SVP)	165.900	(E)
VIRTUAL BART	49.900	(E)
VIRTUAL PINBALL	59.900	(E)
WARLOCK	69.900	(E)
WAYNE GRETZKY ALL STAR	129.900	(E)
WIMBLEDON TENNIS	49.900	(U)
WINTER OLYMPICS 94	49.900	(E)
WOLFCHILD	75.900	(U)
WOLVERINE	99.900	(E)
WONDER BOY 5	49.900	(E)
WORLD CUP USA 94	49.900	(E)
WORLD HEROES	119.900	(U)
WORLD OF ILLUSION (MICKEY & DONALD)	59.900	(E)
WORLD SERIES BASEBALL	129.900	(U)
WWF RAW	119.900	(E)
X-MAN 2 - CLONE WARS	119.900	(E)
YOGI BEAR	79.900	(E)
YOUNG INDIANA JONES	97.900	(U)
ZERO TOLLERANCE	129.900	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	119.900	(E)

LEGENDA
(U): Usa
(J): Japan
(E): Europe

SEGA GAME GEAR

Titolo	Prezzo
BONKERS	89.900
CASINO FUN PACK	79.900
CHAMPIONSHIP HOCKEY	99.900
COLUMNS	39.900
DRAGON	59.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	89.900
FRED COUPLES	79.900
ITCHY & SCRATCHY	79.900
JUNGLE STRIKE	79.900
KAWASAKI SUPERBIKE	89.900
MICKEY MOUSE 3	79.900
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	79.900
MLBPA BASEBALL	89.900
MORTAL KOMBAT 2	79.900
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	69.900
NFL QUARTERBACK CLUB	99.900
NHL ALL STAR HOCKEY	89.900
NHL HOCKEY	89.900
OPERATION STARFISH	89.900
POWER RANGERS	79.900
RISE OF THE ROBOTS	49.900
RISTAR	79.900
SAMURAI SHODOWN	79.900
SHAQ-FU	89.900
SOLITAIRE FUN PACK	79.900
SONIC DRIFT 2	85.900
STAR TREK - BEYOND THE NEXUS -	79.900
STAR TREK - NEXT GENERATION -	79.900
STARGATE	69.900
STRIKER	85.900
SUPER COLUMNS	69.900
SUPER STAR WARS	59.900
TARZAN - LORD OF THE JUNGLE -	79.900
THE INCREDIBLE HULK	79.900
TRUE LIES	69.900
WIZARD PINBALL	99.900
WOLFCHILD	39.900
WORLD SERIES BASEBALL 95	89.900
X-MAN 2 - CLONE WARS	79.900

Vieni a far parte del QUEEN CLUB e scoprine tutti i vantaggi !

Con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile QUEEN MAGAZINE e la tua personale FIDELITY CARD con la quale risparmiare il 10% sugli acquisti successivi ...

QUEEN CLUB, IL PIACERE DI DIVERTIRSI !

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

Informazioni e Ordini 24 ore su 24

VASTO ASSORTIMENTO di titoli
anche per GameGear-32X-Saturn
GameBoy-Jaguar-NeoGeo CD-SONY PLAYSTATION

telefona subito (011) 3090202 (r.a.)

IL QUEEN COMPUTER SHOP ti aspetta a TORINO in corso Dante, 2

GRANDE SHOW ROOM

per provare tutti i titoli in esposizione

THE TOP GAMES

L. 139.000 · L. 159.000 · L. 139.000 · L. 129.000 · L. 79.900 · L. 139.000 · L. 129.000 · L. 145.000 · L. 159.000 · L. 119.000 · L. 149.000 · L. 129.000 · L. 135.000 · L. 59.900

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Titolo	Prezzo	
ACTOM BOY	39.900	(E)
ADDAMS FAMILY	109.000	(E)
ADDAMS FAMILY 3 (VALUES)	115.000	(E)
AERO THE ACROBAT 2	139.000	(U)
AIR STRIKE PATROL	129.000	(U)
ALIEN 3	79.900	(E)
ANIMANIACS	129.000	(E)
BASS MASTER CLASSIC	139.000	(U)
BATMAN & ROBIN	159.000	(E)
BATTLETECH MECHWARRIORS	89.000	(E)
BATTLETOADS + STARWING	79.900	(E)
BIKER & MICE FROM MARS	129.000	(E)
BIOMETAL	59.900	(E)
BLACK HAWK	59.900	(E)
BONKERS	139.000	(U)
BRAINES	59.900	(E)
BRAINLORD	149.000	(U)
BRANDISH	149.000	(U)
BREATH OF FIRE	149.000	(U)
BRETT HULL HOCKEY 1995	129.000	(U)
BRUTAL - PAWS OF FURY	49.900	(E)
BUBSY 2	129.000	(U)
BUGS BUNNY 2 RABBIT RAMPAGE	79.900	(E)
CANNON FODDER	99.900	(E)
CAPITAN AMERICA	TEL.	
CAPTAIN TSUBASA 5	199.000	(J)
CARRIER ACES	129.900	(E)
CHAMPIONSHIP SOCCER 94	93.000	(U)
CHAOS ENGINE	69.900	(E)
CHAVEZ BOXING 2	119.000	(U)
CHOPLIFTER 3	49.900	(E)
CLAY FIGHTER 2	69.900	(E)
CLAYMATES	119.000	(E)
CLIFFHANGER	69.900	(E)
COOL SPOT	59.900	(E)
DAFFY DUCK	69.000	(E)
DEMON BLAZON	TEL.	
DEMON'S CREST	159.000	(U)
DIDDY'S KONG QUEST(DKC2)	169.000	(E)
DINO DINI'S SOCCER	69.900	(E)
DONKEY KONG COUNTRY	109.900	(U)
DRAGON BALL Z 3D	99.900	(J)
DRAGON VIEW	129.900	(U)
EARTH BOUND	149.900	(U)
EEK THE CAT	99.900	(U)
EMPIRE STRIKE BACK	99.900	(E)
FATAL FURY SPECIAL	159.000	(E)
FEVER PITCH	129.000	(E)
FIEVEL GOES WEST	59.900	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	79.900	(E)
FIGHTER'S HISTORY	149.000	(U)
FINAL FANTASY 3	159.000	(U)
FINAL FIGHT 2	59.900	(E)
FIREMAN	129.000	(E)
FLASHBACK	59.900	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	99.900	(E)
FLYING DRAGON	189.000	(J)
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP EDIT.	139.900	(E)
FRANKENSTEIN	119.900	(U)
FUN & GAMES	123.000	(E)
GOOFY TROOPS **PLUTO**	59.900	(E)
GP1 PART 2	139.000	(U)
HAGANE	99.900	(J)
HURRICANES	49.900	(E)
I PUFFI	79.900	(E)
IGNITION FACTOR	79.900	(U)
ILLUSION OF GAIA	129.000	(E)
INDIANA JONES GREATEST ADVENTURE	79.900	(E)
INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL	119.000	(E)
INTERNATIONAL CRICKET	129.000	(E)
ITCHY & SCRATCHY	129.000	(E)
JELLY BOY	79.900	(E)
JOHN MADDEN 95	139.900	(E)
JUDGE DREDD	139.000	(E)
JUNGLE BOOK	129.000	(E)
JUNGLE STRIKE	129.900	(E)
JURASSIC PARK	59.900	(E)
JUSTICE LEAGUE	145.000	(E)
KICK OFF 3 EUROPEAN CHALLENGE	59.900	(E)
KILLER INSTINCT	169.000	(E)
KING OF DRAGONS	139.000	(U)
KIRBY'S DREAM COURSE	109.000	(E)
KNIGHTS OF THE ROUND TABLE	139.000	(U)
LEMMINGS II	139.000	(E)
LOONEY TUNES BASKETBALL	149.000	(U)
LORD OF THE RINGS	109.000	(E)
MAGIC SWORD	69.900	(E)
MANCHESTER UNITED CHAMPION. SOCCER	119.900	(E)
MAXIMUM CARNAGE	139.000	(E)
MECHWARRIOR	89.900	(E)
MEGA MAN X -CAPCOM-	119.000	(E)
MEGA MAN X PART 2	129.000	(U)
METAL MORPH	79.900	(U)
METAL WARRIORS	109.000	(U)
MICHAEL JORDAN BASKET	49.900	(E)
MICKEY MANIA	79.900	(E)
MICROMACHINES	79.900	(E)
MIGHT AND MAGIC 3	139.900	(U)
MIGHTY MAX	49.900	(E)
MORTAL KOMBAT	59.900	(E)
MORTAL KOMBAT 2	89.900	(E)
MYSTICAL NINJA	119.000	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	119.900	(E)
NBA LIVE 95	139.900	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB	149.900	(E)
NHL HOCKEY 95	109.000	(E)
NOSFERATU	115.900	(J)
OGRE BATTLE	159.900	(U)
OPERATION STARFISH	129.900	(E)
OPERATION THUNDERBOLT	139.000	(U)
PAC IN TIME	119.000	(U)
PAGEMASTER	129.900	(E)
PARODIUS	69.000	(E)
PERFECT ELEVEN	139.900	(E)
PGA TOUR GOLF	119.000	(U)
PINBALL FANTASY	109.000	(E)
POCKY & ROCKY 2	109.000	(E)
POP'N TWINBEE 2	89.900	(E)
POWER INSTINCT	129.000	(U)
POWER RANGERS	119.900	(E)
POWER RANGERS 2	139.900	(U)
POWER SLIDE	TEL.	
PRINCE OF PERSIA	79.900	(E)
PUTTY SQUAD	119.000	(E)
PUZZLE BOBBLE	119.900	(E)
RADICAL REX	49.900	(U)
RANMA 1/2 PART 3	89.000	(J)
RAPJAM	119.900	(U)
REN & STIMPY	59.900	(E)
RETURN OF THE JEDI (STAR WARS 3)	79.900	(E)
REX RONAN	79.900	(U)
RISE OF THE ROBOTS	79.900	(E)
ROBOTREK	129.000	(U)
SAMURAI SHODOWN	149.000	(U)
SEA QUEST DSV	69.900	(E)
SECRET OF MANA	129.000	(E)
SECRET OF THE STARS	135.000	(U)
SHAQ-FU	79.900	(E)
SIDE POCKET -BILIARDO-	99.900	(E)
SMASH TENNIS	59.900	(E)
SOCCER SHOTOUT	129.900	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	129.000	(E)
SPEED WORLD	129.000	(U)
SPIDERMAN & X-MEN	89.000	(E)
SPIDERMAN 2 - NEW ADVENTURES TV	119.900	(E)
STAR TREK - NEXT GENERATION -	159.900	(U)
STAR TREK - STARFLEET ACADEMY -	135.000	(E)
STARGATE	109.000	(E)
STARWING	59.900	(E)
STERLING SHARP	149.000	(U)
STONE PROTECTORS	129.000	(U)
STREET FIGHTER 2 TURBO	59.900	(E)
STREET HOCKEY 95	89.900	(U)
STREET RACER	129.000	(E)
STRIKER 2	79.900	(E)
STUNT RACE FX	89.900	(E)
SUNSET RIDERS	79.000	(E)
SUPER ALESTE	89.000	(E)
SUPER BATTLETANK 2	59.900	(E)
SUPER BOMBERMAN 2	89.900	(E)
SUPER CHINESE FIGHTING	TEL.	
SUPER DROPZONE	119.000	(E)
SUPER FAMISTA 4	TEL.	
SUPER FINAL MATCH TENNIS	TEL.	
SUPER FORMATION SOCCER W.C.94	TEL.	
SUPER MARIO ALL STARS	129.000	(E)
SUPER MARIO KART	109.900	(E)
SUPER METROID	115.000	(E)
SUPER METROID + ZELDA	129.000	(E)
SUPER MORPH	39.900	(E)
SUPER PUNCH OUT	119.000	(E)
SUPER RBI BASEBALL	119.900	(U)
SUPER RUGBY	TEL.	
SUPER STAR WARS	59.000	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	139.000	(E)
SUPER TURRICAN 2	159.900	(E)
SYNDICATE	119.900	(E)
TETRIS & DR MARIO	109.000	(E)
THE 7TH SAGA	145.000	(U)
THE INCREDIBLE HULK	129.900	(E)
THE SHADOW	TEL.	
THE TICK	49.900	(U)
TIME COP	TEL.	
TIMECOP	TEL.	
TIN STAR	69.900	(U)
TINY TOONS 2 - WACKY WILD SPORTS	109.900	(E)
TOTAL CARNAGE	59.900	(E)
TROY AIKMAN FOOTBALL	49.900	(E)
TRUE LIES	119.900	(E)
TURN & BURN	59.900	(E)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	149.000	(E)
ULTIMA -THE BLACK GATE -	69.900	(U)
UNDERCOVER COPS	TEL.	
UNIRACERS	79.900	(U)
UNIRALLY	119.900	(E)
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	139.000	(E)
VIRTUAL BART	119.000	(E)
VORTEX	149.000	(U)
WARIO WOODS	95.000	(E)
WAYNE GRETZKY ALL STAR	159.000	(E)
WILD SNAKES	69.900	(U)
WILDTRAX	TEL.	
WINGS 2 - BLAZING SKIES	69.900	(E)
WOLFENSTEIN 3D	97.000	(U)
WOLVERINE	119.000	(E)
WONDER PROJECT J	TEL.	
WORLD CUP STRIKER	89.000	(E)
WORLD CUP USA 94	59.900	(E)
WORLD HEROES 2	139.000	(U)
WWF RAW	89.900	(E)
WWF ROYAL RUMBLE	59.900	(E)
X-CALIBER 2099	119.000	(E)
YOGI BEAR	59.900	(U)
ZELDA 3	89.900	(E)
ZERO KAMIKAZE	149.000	(U)
ZOOL	69.000	(U)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

GAME BOY (Nintendo)

Titolo	Prezzo
ANIMANIACS	69.900
ASTEROID +MISSION COMMAND	59.900
BART SIMPSON VS THE BEANSTALK	39.900
BLUES BROTHERS 2	69.900
CENTIPEDE / MILLIPEDE	59.900
DEFENDER /JOUSTICE	59.900
DONKEY KONG LAND	69.900
DR MARIO	49.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	69.900
GALAGA / GALAXIAN	59.900
GOLF	49.900
JELLY BOY	69.900
JUDGE DREDD	79.900
JUNGLE STRIKE	69.900
KILLER INSTINCT	79.900
KIRBY'S DREAMLAND 2	69.900
MARIO'S GOLF	49.900
MARIO'S PICROSS	69.900
METAL MASTER	69.900
MILION'S SECRET CASTLE	59.900
MONSTER MAX	69.900
MORTAL KOMBAT 2	59.900
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	79.900
NHL HOCKEY	69.900
NIGEL MANSELL RACING	59.900
PGA EUROPEAN TOUR	69.900
POWER RANGERS	69.900
PREISTORIK MAN	69.900
QUIX	39.900
SOLITAIRE FUN PACK	49.900
SPIDERMAN & X-MEN	39.900
STAR TREK - NEXT GENERATION -	49.900
STARGATE	49.900
STOP THAT ROACH	59.900
STREET FIGHTER 2	69.900
SUPER BC KID 2	69.900
TENNIS	49.900
TETRIS	39.900
TOTAL CARNAGE	39.900

L. 69.900 · L. 69.900 · L. 69.900 · L. 69.900 · L. 79.900 · L. 79.900 · L. 79.900 · L. 99.900

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL 211503732

QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

titolo programma	sistema	prezzo
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE		L. 8.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE		L. 14.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 19.000
☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 29.000

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

GP

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
nº 784 del 23/11/91

EDITORE

STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100154
Fax: 02/ 33104726

SEDE DELLA REDASIUN

La Redazione risponde al numero 02/ 33100154 tutti i giorni dalle 15 alle 16 per informazioni generali e il giovedì dalle 17 alle 19 per gli Help.

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ

L.T. Avant Garde
vle Sarca 47 20125 Milano
Tel: 02/66103223 Fax 02/66106513

MEGA DIRETTORE INDISPENSABILE

Riccardo "Rical" Albini

GARANTE DI PRODUZIONE

Alberto "AlKross" Rossetti

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE

Benedetta Torrani

COLLABORATRICI DI REDAZIONE

Franca "Nun ce sto ddentro" Badioli, Serena "Poi vengo a salutarti" Rubini

CAPO RIADATTATORE

Giorgio "Sede Distaccata" Baratto

LA RED/AZIONE

Andrea "Oltre la Siepe" Minini Saldini, Alex "Telematico" Pasetto, Yuri "Matrimonio Celtico" Abietti, Tiziano "2.8" Toniutti, Claudio "Link" Tradardi

INCOLLA-BORATORI

Paolo "Warhammer" Cupola, Max "Paddy" Sacchi, Marco "Frog" Rana, Nicolas "Nicolasan" Di Costanzo, Davide "Orwell 2000" Soliani, Gualtiero "Yah" Cannarsi, Antonio "Gearloose" Micciulli, Paolo "Stylz" Verri, Carlo "HAir" Barone, Giorgio "Chiù bello 'u munno" Raimondi

GAME OVER FAN CLUB

Zia Marisa, King, Han Solo, Cranberries, Zio Eufemio, Acqua, Pandorino, Conte Oleotto, Massi, Stacy, Crystal, Mondo Bit, Enzo Penna, Vermin Lord

MASSIMO RISPETTO A:

GREENPEACE, Alan Moore, Neil Gaiman, John Carpenter, Dan O'Bannon, David Cronenberg, Sam Raimi, George Romero, Tom Savini, Stephen King, Clive Barker, Go Nagai, Ishiro Honda, Cascina Monlué, Intillimani, Green Day

IMPAGINAZIONE ASTROFISICA

Roberta "Bambolina" Asmeri, Gian Vittorio "Mezzasta" Cutri, Davide "M'ha mollato" Candiani, Sara "Harmony" Fort

FOTOCOMPOSIZIONE

Typing (MI)

STAMPA

Valprint s.r.l.
via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE

SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) Tel. 02/66030.1

ARRETRATI e ABBONAMENTI

Arretrati: L. 12000 Abbonamento annuale Lire 55.000. Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO - Tel. 02/33100413

GAME power

SOMMARIO 42

LA COPERTINA

DONKEY KONG LAND PER GAME BOY. HA SENSO LA GRAFICA RENDERIZZATA IN SCALA DI GRIGI?

"E CHI NON BEVE CON ME... PESTE LO COLGA!"
A. NAZZARI

CHRONO TRIGGER

PAG. 102

È FINALMENTE ARRIVATO L'ATTESISSIMO GIOCO DI RUOLO DI CASA SQUARESOFT PER SUPER NINTENDO!

ARRIVANO LE NUOVE CONSOLE

PAG. 38

PRESENTAZIONE DEL SATURN E DELLA PS-X, DISPONIBILI UFFICIALMENTE IN ITALIA

GAME power help

SECONDA PARTE DEGLI HELP DI *X-MEN* (COIN-OP) E TUTTI I CONSIGLI DI CUI AVETE BISOGNO PER RISOLVERE AL MEGLIO *TEKKEN* (PSX) E *FATAL FURY 3* (NEO GEO CD)

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

L'APPOSTA

PAG. 6

AVETE MASSACRATO APECAR CON UNA MAREA DI 1 NEL QUESTIONARIO. ALLORA PERCHÉ NON CROCIFIGGERLO CON LE VOSTRE MISSIVE?

VIRTUA FIGHTER REMIX

PAG. 78

IN EDIZIONE "RIVEDUTA E CORRETTA"

BOTTA E RISPOSTA blues

PAG. 13

SE FATE DOMANDE BREVI, DIAMO RISPOSTE BREVI. NON SIAMO MICA SCEMI, NOI!

WING COMMANDER 3

PAG. 71

SKYWALKER E IL CATTIVO DI ARANCIA MECCANICA IN UNA SIMULAZIONE SPAZIALE DA BRIVIDO

FUMETTI

PAG. 30

FUMETTI E VIDEOGIOCHI : LE ORIGINI, I RAPPORTI, I PROBLEMI E LE INNOVAZIONI, PIU UN ELENCO DI TUTTI I TITOLI PRINCIPALI

SE APRI LA MENTE ALLA POTENZA DI PLAYSTATION POI È DURO RICHIUDERLA.

FAI ATTENZIONE, MOLTA ATTENZIONE. PLAYSTATION È COMPLETAMENTE DIVERSO DA TUTTI I VIDEOGIOCHI CHE HAI AVUTO PER LE MANI FINORA. STIAMO PARLANDO DI POTENZA. DI UNA POTENZA CHE È DI 5 MICROPROCESSORI CUSTOM RISC CON GRAFICA 3-D GENERANTI PIÙ DI 1 MILIONE DI POLIGONI PER SECONDO, COLLEGATI AD UN DRIVE CD-ROM DOPPIA VELOCITÀ. COME LO ACCENDI È UN FLASH ALLUCINANTE. E NELLA TUA STANZA, ALL'IMPROVVISO, HAI TUTTO, SENZA DOVER SPOSTARE I MOBILI. 16.8 MILIONI DI COLORI TI ENTRANO IN TESTA PRIMA DI PASSARE DAI TUOI OCCHI. LA GRAFICA 3-D ANIMATA IN TEMPO REALE TI FA PENSARE CHE NULLA È IMPOSSIBILE. E PROPRIO IN QUEL MOMENTO REALIZZI DI NON ESSERE SOLO IN UN MONDO DIVERSO, MA PROPRIO IN UN'ALTRA GALASSIA, IN UN ALTRO UNIVERSO. E OLTRE A PSICHEDELIZZARTI GLI OCCHI, PLAYSTATION TI TOSTA PER BENE ANCHE LE ORECCHIE MEDIANTE UN "24 CHANNEL CD QUALITY SOUND CHIP" CHE AGGIUNGE AL VIDEOGIOCO UN'AMPIEZZA ED UNA PROFONDITÀ DI SUONO INAUDITI. A PROPOSITO DI VIDEOGIOCHI, SEGNATI QUESTO: TUTTE LE TUE MOSSE SEGRETE VENGONO AUTOMATICAMENTE REGISTRATE SULLA MEMORY CARD. A QUESTO PUNTO TI STAI CHIEDENDO SE I GIOCHI SONO ALL'ALTEZZA DI TANTA POTENZA. BEH, RILASSATI, ABBIAMO INCATENATO AL VIDEO I MIGLIORI CERVELLI DEL PIANETA PER SVILUPPARE CENTINAIA DI SUPERADRENALINICI-STRATOSFERICI GIOCHI CHE SPREMONO TUTTA LA POTENZA DI PLAYSTATION. QUINDI, PRIMA DI ATTACCARTI AL JOYPAD, FATTI QUESTA DOMANDA: "MA TUTTA QUESTA POTENZA, LA POSSO CONTROLLARE?" FORSE SI, FORSE NO, COMUNQUE ATTENZIONE: COME ACCENDI PLAYSTATION TI SI APRE IL CERVELLO.

SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation ™

L'APPOSTA

"Facciamo un po' di giornalismo verità", ha detto Random, senza retorica, "rifammi l'intro dell'Apposta, che le cose sono cambiate". Per la cronaca, la prima intro decantava il buon successo della rubrica che state leggendo nei primi 60 questionari pervenutici, prontamente smentiti dalla media tirata coi 60 successivi, risultante in un 2,51 abbondante (tradotto in parole, significa che su 120 lettori, questa rubrica fa schifo a molti). Anche se la rubrica la fanno i lettori, la colpa è comunque mia. Però vi prego, fatemi capire se è tutto demerito mio, o se veramente voi gradite il trend culturale (termine vago), cioè, se davvero credete negli annunci tipo "cerco amici", se davvero pensate che recensire un disco degli 883 sia una cosa seria, se davvero è così importante per voi essere "inseriti", tutti bravi e tutti belli. Vabbé che la favola della rubrica aperta a tutti è per l'appunto una favola, ma fatemi capire, anche se non le pubblico, le lettere le leggo TUTTE. Voilà, eccovi il giornalismo più verità che potevo, anche se in fondo è quello che abbiamo sempre fatto...

L'APPOSTA
di GAME POWER
via Aosta, 2
20155 Milano Pianeta Terra

Walter Carrazzino

Andrea De Dominicis

LEGGETE ZETA!

LA SCARPA DELL'ASSASSINO

Caro Apeciucco,
leggevo su Zeta (la nostra rivista gemella, NdR) un interessante dibattito, ancora in fase embrionale, sulla presenza di pubblicità all'interno dei nostri amati, amatissimi videogiochi.
Io francamente non la vedo troppo male, ammesso che non arrivi a interferire con l'azione, e poi ho un presentimento: Zeta tratta principalmente computer, ma è sulle nostre console che il fenomeno pubblicitario potrebbe attecchire più facilmente, viste le condizioni non più rosee del mercato a 16 bit, e i prezzi dei giochi, sensibilmente superiori a quelli di un titolo per PC, almeno fuori dai confini nazionali.
Devo preoccuparmi?
Saluti a tutti e complimenti per l'ottimo lavoro,
Francesco "Cuscino" Cuscino, Monteverde (RM).

Zeta ha in prevalenza una componente di lettori meno sciroccati di quelli di Gheimpurè, ciò non toglie che per ottenere quel successo editoriale che francamente la neonata rivista meriterebbe, ci sia ancora da arrancare per qualche chilometro. Alleviateci le pene e sopportate al contempo un piccolo esperimento di pubblicità palese, prodoromo di quella che sarà da venire nei videogiochi: fingete spudoratamente che questa sia la vostra rubrica preferita e vediamo come reagite a degli inserimenti pubblicitari scriteriati e violenti. Se comprate Zeta per disperazione abbiamo ragione noi e vi illustreremo le nostre teorie tornando sull'argomento, se comprate Zeta perché gli spotz vi hanno convinto fate bene e, molto probabilmente, avete ragione voi. Se non comprate Zeta, o abbiamo sbagliato tutto oppure ci odiate, maledetti.

THUNDER BOYS

sirene cantare. Quelle della polizia, per la precisione: i nostri servizi segreti (ditta ACQUA, Novara) ci hanno informato con precisione su generalità e connotati di Bad Cat, vi terremo informati su eventuali sviluppi della faccenda. Colgo l'occasione per fare una domanda io, una volta tanto: ma è vero, come dice qualcuno, che ci prendi in giro sulle pagine di Console Mania? Ma no, che non è vero, ma no. Il gattaccio vero fa le fusa al padrone di turno per scroccare una grattata, lo sappiamo tutti, e quello di Conegliano non può e non deve fare eccezione. Ah, diavolo di un micione.

LEGGETE ZETA!

CUYAHOGA, SECCO SENZA PESCI.

LEGGETE ZETA!

Cara Redazione di GP,
forse non sarò vecchio come voialtri, ma anche se non li ho visti nascere, posso dire qualche parola anch'io sul passato dei videogiochi.
Indubbiamente la grafica è migliorata notevolmente col passare del tempo, ma sul piano della pura giocabilità vecchie glorie come *Donkey Kong*, *Phoenix* e *Pac Man* hanno ancora molto da insegnarci. Ultimamente, a distanza di anni, in sala giochi è uscito un nuovo esemplare di *Pac Man*, che migliora un poco la grafica ma aggiunge una possibilità che mancava ai suoi predecessori: giocare in due contemporaneamente, e questa è la dimostrazione che spesso non è necessario spremersi inutilmente il cervello per creare qualcosa di veramente buono. *Donkey Kong 94* sul GB è un discorso analogo. Questo non è un ritorno al passato ma un recupero di ciò che abbiamo perso per la fretta di andare avanti. Io non sono un nostalgico come ce ne sono tanti, *au contrarie* sono prevalentemente un progressista ma ciò non toglie che sappia apprezzare anche i valori del passato. Tanto per fare un esempio a me caro, facciamo un breve confronto tra *Street Fighter* e *Street Fighter II*: se il secondo era indubbiamente più vario, il primo dava maggior significato alla parola "picchiaduro". La trovata dei cuscinetti sensibili era, a mio avviso, un tocco di genio e mi dispiace che sia andata perduta a favore dei sei pulsanti, sempre a mio avviso, poco pratici (questo perché non hai mai giocato a *Stomoin'* della Bally, un coin op in cui si schiacciavano scarafaggi saltando su una pedana sensibile, NdR).Per cui se il presente non ha superato del tutto il passato, cosa ci fa pensare che il futuro sarà del tutto migliore del presente? Furufurufuru, attendo le vostre opinioni.

Bad Cat

Finalmente, grazie a Dio, dopo almeno sei mesi di fogna torbida, il Coneglianese torna a splendere di luce propria e ci inanella una tripletta di perle epistolari di cui vedete un esempio pubblicato qui sopra. Ebbene sì, questa non è' una lettera, non dovete leggerla, apprezzatene la forma grafica, appoggiate la recchia alla pagina e sentirete le

COMINCIA A COMINCIARE

Caro fuori di testa Apecar, chi ti scrive è un altro fuori di testa discotecomane amante dei videogiochi di nome Umberto. Ho 17 anni, 18 quando forse mi pubblicherete, e premetto che possiedo un 3DO con una vasta ludoteca, comunque ho una buona conoscenza di Saturn e PS-X. Vi porgo la mia umile missiva per parlare un pochino delle varie piattaforme ludiche visto che qui, tra continui spantagamenti da parte di ragazzini che parlano a vanvera di hardware e software, non si capisce più niente e un povero 15enne potrebbe rischiare di fare un frullato di soldi acquistando una console con già un piede nella fossa. Nei miei paragoni cercher' di essere il più sincero e pessimista possibile anche se posseggo un 3DO (in futuro, un M2 e un Ultra 64).
Jaguar: questa console purtroppo è una porcata, non so quanto abbia venduto all'estero, ma credo che qui in Italia non avrà un futuro.
Neo Geo CD: una console molto settoriale, titoli discreti e prezzi appetitosi. Resterà di certo sul mercato grazie alla sua schiera di vecchi aficionados.
Saturn: console discreta con software di valore altalenante, bello *Clockwork Knight*, e *Daytona USA* una gran porcata (dite la verità),

prezzi dei CD non economici. Sinceramente mi aspettavo di più, ma ch l'acquista non ne rimarrà deluso.
Playstation: un must per la grafica 3D, davvero una bella console. A questo punto però provate a guardare più a fondo e non fermatevi agli elogi della stampa, scoprirete i molti nei della PS-X: software a prezzi esorbitanti (e non dite che per voi 190000 a CD sono ragionevoli), a meno che non vogliate comprarvi un CD ogni due mesi, molti giochi improponibili per via della lingua, leggi GdR, avventure, ecc., e giochi con una longevità ridotta al minimo (*Ridge Racer, Toh Shin Den*) (vale anche per il Saturn: mai sentito parlare di importazione ufficiale? NdR). Concludendo resta una grande console mirata ad un pubblico adulto che si può permettere ogni volta queste spese.
3DO: una console nella media, prezzo software veramente lodevole, bei giochi con buono spessore come *Need for Speed, Wing Commander 3*, ecc...in Italia può vantare una buona diffusione, vi assicuro che scambio/vendo giochi con una marea di gente, comunque vi sconsiglio di vendere il 3DO perché L'M2 sembra far impallidire anche l'Ultra 64. Speriamo in bene.
Ultra 64: sarà un mostro o no? Comunque sia, dietro ci sono una caterva di società importanti. Sarà, comunque per me manterrà le sue promesse. Grossa delusione *Killer Instinct*.
Ho finito, aspetto nell'Apposta le vostre opinioni e le vostre critiche, sperò veramente di essere pubblicato, altrimenti mi farò una dose di trance, rottherdam e underground tutte in un colpo solo.

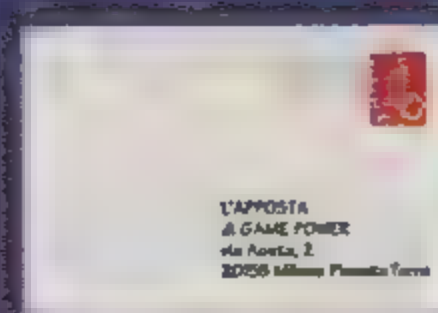
Umberto.

Grazie per il tuo personalissimo punto della situazione, valido dal punto di vista dell'utente e non da quello di viziati recensori pieni di giochi e macchine gratuite. A parte il fatto dell'"umile missiva" che sarà ironico ma vedo preoccupante (non ci sono mai state discriminazioni eccessive sulle lettere da pubblicare), complessivamente la tua analisi è piuttosto centrata, eccetto il particolare della PSX mirata a un pubblico adulto (?), ma c'è almeno un'altra verità: chiedo scusa, ma non mi va di fare una ceppa, soprattutto a causa del caldo e dello sconforto provocato dalle infami 120 schede. So che questo tipo di stimoli dovrebbe sortire l'effetto contrario, ma il nichilismo del disoccupato sta iniziando a rodere le gambe del mio tavolino. Sarà pure che per autopunizione ho tagliato venticinque centimetri di capelli e come Filistei da accoppare ho solo voi, ma proprio non mi regge. Non voglio fare altro che guardare tutte le videocassette di Beavis & Butthead registrate quest'anno, non ho neppure voglia di cambiare il CD ne lettore e mi puppo "Monster" dalla mattina a quando qualcuno non spegne lo stereo. Chissenefrega, è chiaro ma, ecco, queste sono tutte cose che capitano. I 16 bit sono capitati, i 32 pure, i 64 a momenti capitano, i 128 sono più vicini di quello che pensate e l'unica cosa che sta accadendo realmente sono tutte le cose che verranno dopo. Tenete presente che dovremo mantere un netto divario fra quello che giocheremo in sala e quello che potremo portare a casa. Tenete presente che c'è chi ha comprato ieri un Pentium a 120 Mhz e la Intel fa già girare i primi dimostrativi sul P7, nei propri uffici a porte sbarrate, per dirvelo fra un paio di mesi. Ciò nonostante, non credo che vi convenga dare molto retta a uno seduto in mutande davanti a un monitor, col ventilatore rotto e 120 crudeli schede sparse sul capo tipo cenere. Comunque per il prossimo numero vi annuncio uno speciale epistolare sui 32 bit e conseguenze relative al loro avvento, avranno spazio lettere molto interessanti come quelle di Cristian Vairano, Stefano 32 Bit, e il sempre grande duo Daniele Malavoglia e Manuel Maggio. Oppure torneremo a "voi boicottate il Saturn che è molto meglio del PSX e che oltretutto è la mia console" o "per voi il 3DO è carne morta e invece si suga tutti quanti e guardacaso è la console che ho io, ma guardacaso, ah, PS, quelli con la Playstation sono delle merdacce", e magari qualche bella lettera simpaticissima e tenerissima e amichissima. Ci torniamo in un attimo, se è questo che vi piace, se è questo che volete. Come sono disperato, siete contenti ora?

SIAM GIOVANI NONOSTANTE GLI ANNI

Ciao Apecar, con questa lettera vorrei sollevare una questione che mi assilla sa tempo e penso mai trattata nel vostro angolo della posta: i videogiochi sono un monopolio dei ragazzi? Red Fury è più unica che rara? Può esistere la Par Condicio nel campo dei videogiochi tra ragazzi e ragazze? Ovvero, i videogiochi piacciono anche alle ragazze? Questa serie di domande nasce dal fatto che leggendo la posta della vostra e di altre riviste, non mi è mai capitato di leggere lettere del gentil sesso (cosa? Noi abbiamo la Faralli, Angel e la invero desaparecida Emmaerre, ma anche una very nice tardona, vedi Power Fax, NdR). Sono sempre e solo ragazzi a scrivere e a perdersi nelle solite differenze tra una console e l'altra. Poi in aggiunta a questo non si vedono mai ragazze nelle sale giochi e quando capita sono subito assalite da un'orda di ragazzi (me compreso). In secondo luogo tra tutte le ragazze che conosco non ce n'è una che possieda una console. Allora mi viene da chiedere: i videogiochi non le interessano per niente oppure tutto questo accade per disinformazione? Se invece di comprare TV Stelle e Cioè comprassero questa fantastica rivista, le cose cambierebbero (oh sì, per noi sì, potremmo finalmente far riparare il ventilatore oppure chissà, comprarne uno nuovo, NdR)? Ragazze se state leggendo sappiate che la mia non voleva essere una critica, vorrei solo sapere come la pensate al riguardo, quindi prendete carta e penna e scrivetemi o telefonatemi (ah, marpione, NdR). Ciaaooo.

Alfonso Casaletto, Picerno [PZ].

Vedi, figlio mio, ora ti rivelerò una verità che ti farà abbandonare per sempre i verdi pascoli dell'innocenza: se molte donne giocassero, saremmo fottuti anche lì. Lo farebbero meglio, con più classe, senza retorica e con piglio critico più raffinato, come dice Tori Amos in "Cornflake Girl", "l'uomo con la pistola d'oro, crede di saperla lunga, crede di saperne così tanto", riferendosi inequivocabilmente alle squallide protesi di Lethal Enforcers e Mad Dog Mcree. Te lo vuoi riservare uno spazio affrancato, o vuoi subire anche nel tuo passatempo preferito le angherie del vero sesso forte, oppure ancora vuoi veramente giocare a Street Fighter con la tua compagna occasionale? Fossi in te non farei troppo casino e mi godrei l'oasi, peraltro donne che giocano ce ne sarebbero anche ma, vediamo se ti ho tanato, in genere giocano perché non hanno niente di meglio da fare, quindi a meno che tu non stia del tutto convinto, il cerchio si chiude per ogni persona con un minimo di dignità. E poi pure tu, ci vuole più polso, meno "scusate, perdono", ma diamine figliolo.

LEGGETE ZETA!

FRUSTRATO INCORPORATO

Caro Apecross, nonostante la mia ormai fiorita età, allieto le tue tristi ore in compagnia di quei pitocchi balordati eleggendoti una delle più sensazionali notizie mai apparse su Gheim Paller: mi hanno promosso. Comunque, dall'alto del mio cielo, facendo uso dei miei infiniti poteri, noto la tua alquanto stridente espressione di impallamento (non sai quanto, NdR) e vengo finalmente al sodo (la testa di Scarlet). La mia lettera non ha un tema preciso, non parlerò di grafica, rotazioni, chip DSP, SFX, PRRT e beceronate varie, ma parlerò di tutto ciò che la mia mente etichetta come "videogiochi". Credo che oggi come oggi il mondo videoludico si stia evolvendo molto lentamente, e questo non lo giustifica il fatto che ogni due settimane esce una nuova console, nossignore, il punto è un altro: tutt'oggi si parla di Saturn, Playstation, Ultra 64 ... ma quando si parlerà di totale sfruttamento delle loro potenzialità? Si, anche il SNES fino a poche settimane fa non era stato ancora sfruttato appieno (vedi *DKC*), tuttavia i giochi cominciano a scarseggiare, qualitativamente parlando, e penso che i 16 bit anziché morire invecchieranno, ma morire no. Insomma, anche se le nuove console offrono giochi dalla grafica scintillante e fronzoli vari, non avranno mai (e certo, qui si parla di programmatori esperti e non) lo stile grafico, l'appeal e l'atmosfera di giochi come *Mario* o *Sonic* ci hanno regalato. E tuttavia è molto triste parlare di giochi così belli al passato, perché anche se in ogni recensione compare un "sì, ma *Super Mario*" oppure "quasi come *Sonic*", non posso fare a meno di pensare a queste note come a un addio, un ricordo lontano che prima o poi svanirà. Il mercato, caro Ape, non migliora con le nuove console ma peggiora, e se l'arrivo delle console a 16 bit è stato caratterizzato da un mare di giochi fantastici (sotto tutti i punti di vista) che le hanno fatte vendere come un disco dei Queen (sigh...), non sarà così per le nuove console e per i nuovi giochi e, ricordatelo, i 16 bit saranno sempre i migliori. Non perché io li difenda (ah mi pareva, NdR), anzi ho intenzione di acquistare un Ultra 64, ma perché sto vivendo in un'epoca in cui è difficile accontentarsi e in cui l'atmosfera dei videogiochi (eh...) è rimasta lì, nel mio ormai nascosto C64. Ecco, questa è la fine della mia missiva, ti saluto porcellone, cerca di capire.

Comandante Reich.

Sembra fatto apposta, ma in realtà parecchie delle lettere giunte in redazione questo mese calcavano sul malinconico. È vero che le donne barbute e meravigliose a 16 bit sono per certi versi più accoglienti e stupefacenti di qualsiasi texture, ma è anche vero che sui 16 bit non giocherai mai *Demolition Derby* o *Virtua Fighter Remix*. La questione si spiega con le sensazioni, i gusti, le preferenze: per esempio, io odio giocare a scopa con le carte trevisane, o sono napoletane o facciamo un tresette. Chiaro che giocare a *Chukie Egg* su un C64 vero sarà meglio di qualsiasi remake, o qualsiasi emulazione perfetta, ma lo sarà solo per chi ha già provato quell'esperienza a tempo debito. Chi compra una console oggi, può ancora comprare un 16 bit, ma dal gennaio 96 il suo acquisto avrà molto poco senso (a differenza dei dischi dei Queen, riscoperti da troppi solo dopo la morte del povero Freddy), a maggior ragione se ha perso tutto quello che c'era prima. I 16 bit moriranno, anche per te. Per l'industria sono già cadaveri archiviati e ampiamente autopsizzati (atta eccezione per la Nintendo), i giochi che escono e usciranno da qui a breve sono un rigurgito pre rigor mortis. Ma sì, è fine estate, cosa puoi pretendere, d'inverno si ritornerà ad aspettare che la vernice asciughi o che i treni sbuchino dalla galleria. Insomma, hai scritto una bella lettera, ma nessuno ti frantuma la vecchia console se ne compri una nuova, e poi mi viene il magone col groppo se penso a quelli che rimpiangeranno il pionierismo poligonale del Saturn e della Playstation. La verità è una sola. comandante Reich: stai diventando vecchio, se vuoi ti dò il numero dell'Albini così ne parlate.

POWER, POWER PICCOLO FAX

Immagino che questo sia il momento dei saluti, dei baci e della brodaglia liofilizzata. Evitando di allungare troppo la sbobba passo subito alla posta in bustina, liquidando al volo Zero e la sua lettera piena di vomito e cervelli tesa a stigmatizzare come i lettori si adattino alla rubrica, è vero, Darwin non era sceso nel particolare ma con lettori così attenti ce ne possiamo fregare. Poi c'è Leone Saluti (o forse era "Saluti Leone" nel senso di commiato, non decifro) che ci fa complimenti a slavine, manco fosse nostra mamma, inutili dal momento che non sappiamo come si faccia a prendere la Pietra del Sole in *Landstalker*: qualche pio lettore ha un'imbeccata? Ci sono invece pervenute alcune Fatality e qualche Animality per *Mortal Kombat 3* da Christian "el drago" Valnieri (credo Valnieri, almeno: scrivete meglio, zamponi!), che secondo me continua a non essere 'sto granché ma al pueblo piace. G.G.82 mi chiede che fare, l'argomento è sottinteso. L'unica buona risposta è "fatevi la permanente e la tintura nera" e spacciatevi per Riccardo Albini, girate qualche negozio e tentate l'estorsione di un qualsiasi 32 bit (tranne il CD32, sennò siete Albini davvero). Dylan Dog ci invia un faxone su Zelda, la regina del jazz degli anni 20 che voi matassa inconcludente di ignoranti non potete conoscere, notando una "curiosa omonimia": a parte che anche il cane del Bittanti si chiamava così, ma è proprio a quella cantante che Miyamoto ha zottato il nome! Veramente, c'era anche un'attrice molto bella e speranzosa con lo stesso nome, ma mi pare che non abbia mai sfondato oltre il settimo cavalcavia del Tiburtino, pazienza, chi la conosce l'apprezza. Su Bad Cat che pungola e poi sbaciucchia Bad Dog sorvolo senza manco dirvelo, e su Bad Dog che manda le ricette (osso alla puttanesca, una svolta per il kuoko della redazz) calo uno degli ultimi veli pietosi rimasti in magazzino. Mi interessa invece il problemino di Luca Cesare, che non riesce a trovare un negozio fornito di cartucce per il suo PC Engine GT. Non posso fornire nomi di negozi, lo sai, ma forse cifrando l'indizio la passo liscia, dovresti trovare qualcosa da Elaboratore Uno, insomma, da me non ha sentito niente. Chiusura in pompa magna con Gaietta Potenza, una signora di mezz'età che sforna una lettera scritta con stile. Simpaticissima, direbbero in Fininvest. A parte tutto, Gaietta ha degli scompensi perché non riesce a completare Elvira, Mistress of the Dark, con il particolare che trattasi questo di gioco per PC e compatibili, quindi un po' in contrasto netto con GheimPouer. La soluzione di quel gioco è apparsa anni fa su un'altra rivista, io dovrei averla ancora e la invierò a Gaietta UNA TANTUM, primo perché è una signora e secondo ha un'età e io cedo sempre il posto sull'autobus, terzo per farvi capire una volta per tutte che NON DOVETE ALLEGARE FRANCOBOLLI, che tanto non vi possiamo rispondere privatamente. Con Gaietta avremmo fatto comunque un'eccezione, avesse avuto trent'anni di meno, abita pure vicino casa mia.

Apecar

BOTTA E RISPOSTA blues

Più lacrime che abbracci, una vittoria meritata ma strappata con le gengive. Finalmente il Botta&Risposta Blues sbaraglia tutti raggiungendo la lunghezza di due pagine! E se anche questo mese ne vedete solo una, sono problemi vostri, ma si superano con applicazione e costanza.

Mastodontica redazione di Game Power, devo farvi i miei complimenti per la rubrica Botta e Risposta Blues che trovo mitica! E ora passiamo alle mia domandina: uscirà *Sensible World of Soccer* per *Super Nintendo*?

Luke "The Grunge"

Dovrebbe, se qualcuno non cambia idea all'ultimo, uscire tra non troppo tempo in tutte le versioni recensibili.

È vero che la Nintendo potrebbe lanciare la versione "stand-alone" (senza alcun gioco) dell'Ultra 64 a 199 dollari?

Marco Merinelli, Recanati [MC]

Si ventila questa ipotesi, e probabilmente sarà l'effettivo sbocco primario della vicenda Ultra 64, se la Nintendo vuole sbaragliare la concorrenza con un anno di ritardo. Le confezioni bundle dovrebbero vedere la luce verso la fine del 1996, considerando che il nuovo episodio di Mario è ormai in fase avanzata di playtesting, e per Zelda manca poco.

Mi conviene comprare il 32X o l'equivalente in giochi per Megadrive?

Matteo, Frascati

Credo che questa sia la domanda più affascinante mai pervenuta in redaz. da quando esiste la redaz. stessa, forse. In realtà, credo di non essere alla portata dello sforzo richiesto. Lo sa solo il Padreterno, figlio mio.

Uscirà *Flight Unlimited* per PS-X? Ciao, ciao.

Dox

Macché, no, però usciranno un fraccaio di cose su cui puntare l'occhio e i gettoni del telefono.

Come mai vedo su alcune pubblicità una marea di giochi ma le recensioni scarseggiano?

Valerio

Io non voglio essere il responsabile della perdita di un inserzionista, ma andate un po' a spulciare bene i vari listini apparsi sul numero 40. Troverete delle sorprese, soprattutto considerando un certo articolo di Game Power uscito qualche mese fa, che trattava di licenze cinematografiche concesse solo alla capoccia di Random. Io non vi ho detto niente.

Quando sarà commercializzata la PS-X europea, cosa faremo noi possessori di PS-X giapponese?

Gek Baiamonte, Palermo

Io opterei per una bella impepata di cozze al chiaro di luna, due birre analcoliche coi compromessi e un girotondo tutti assieme alla faccia della sventura. Più presumibilmente, acquisterete padronanza col giapponese e romperete meno spesso il porcello.

Puoi farmi una classifica delle prime tre console che preferisci?

Hopersolabusta Colnomeecognome.

E che ci vuole:
1) Gameboy
2)la base Mattel con 4 giochi incorporati
3)PC Engine Laptop. Eeeezy!

Perché dopo aver fatto per anni console bianche, la Nintendo ha colorato di nero la sua macchina più potente, L'Ultra 64?

Nano Nano Furu Furu

Non sono il più adatto per queste questioni tecniche, comunque il primo Nes era antracite. Probabilmente l'Ultra 64 è nero per evitare macchie di sangue, quello che uscirà dal vostro cranio in reazione alle ripetute capocciate che infliggerete alla macchina dopo aver contato bene quanto l'avete aspettata. Ma siamo sicuri che sarà nera?

In *Mortal Kombat II* per Game Boy, c'è o non c'è la censura?

Enea Negro, Cuneo

In bianco e nero si vede male, ma c'è. Per quanto le Fatality dovrebbero funzionare regolarmente, conosco gente che perseverando ce l'ha fatta. Ok, non la conosco, ma d'altra parte sono in pochi a giocare Mortal Kombat sul Gameboy.

Caro Apecar, ti scrivo in preda a un raptus omicida (precisamente a mezzanotte e 23), nei confronti dell'uomo di Conegliano (odia essere chiamato così, chiamatelo Bad Cat o come vi pare, NdR). Non mi va giù che in ogni numero di Gippi' ci sia almeno un suo disegno...

Daniela "Aex ti chiamo Giovedì prossimo oddio m' passato di mente scusa" Faralli.

It's official: le buste da pubblicare non sono mai state, non sono ne' saranno mai scelte Apecar, per una serie di questioni tecniche di cui il giorno che faremo uno speciale su come funziona la redaz. saprete la rava e la fava. La responsabile della selezione si chiama Serena Rubini, ripeto, SERENA RUBINI. Pingue e aggraziata, la segretaria di redasiun più incastrabile del mondo sceglie e passa ai grafici le buste più sfarzose e rutilanti, senza unguenti particolari. Quelli vanno indirizzati a me, e avete la pubblicazione in tasca.

Stordito Apecrux, È vero che Gearloose altri non è che Zia Marisa travestita da uomo?

Jacopo Villa, Paullo

Ne sono assolutamente sicuro!

Gentile Redazione di Game Power, Se è vero che verrà eliminato un personaggio dalla versione per SNES di *Killer Instinct*, qual è questo personaggio?

Luca Petrillo, Sassari

Sembrerebbe, sempre che l'ipotesi sia ufficializzata, che il personaggio sopresso per esigenze di copione sia Cinder. Ma potremo essere più precisi quando il gioco arriverà in redazione. Come? È già arrivato! Sorry, I must go!!!

Come mai avete eliminato sedici pagine dalla rivista, che a tutt'oggi sta dimagrendo a vista d'occhio. Per un momento ho pensato che anche le pubblicazioni mensili potessero soffrire di Aids, ma spero non sia così!

Felix the Cat, Lussuria

Vai a leggerti il box conclusivo di questo mese è avrai un'idea più precisa, sull'andazzo...

LA TV "INTERATTIVA"
SEGA CHANNEL
Finalmente il Sega Channel diventa una realtà pressoché su tutto il territorio USA.

Pag.11

GIOCHI SU VIDEOTAPE?
CAMBIANO LE REGOLE
Sembra una moda sempre più affermata. I personaggi dei videogiochi fanno gola al mercato anime.

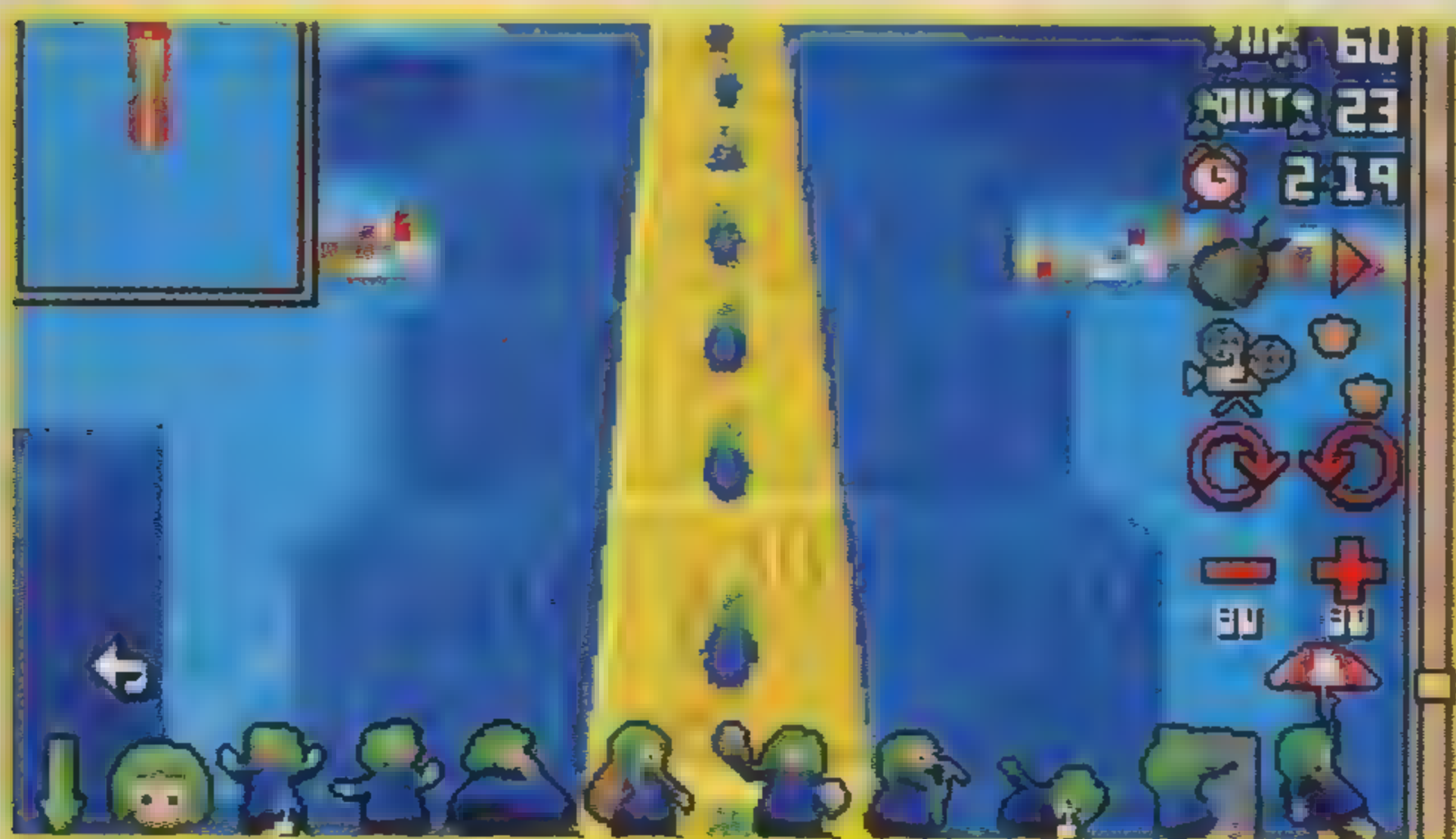
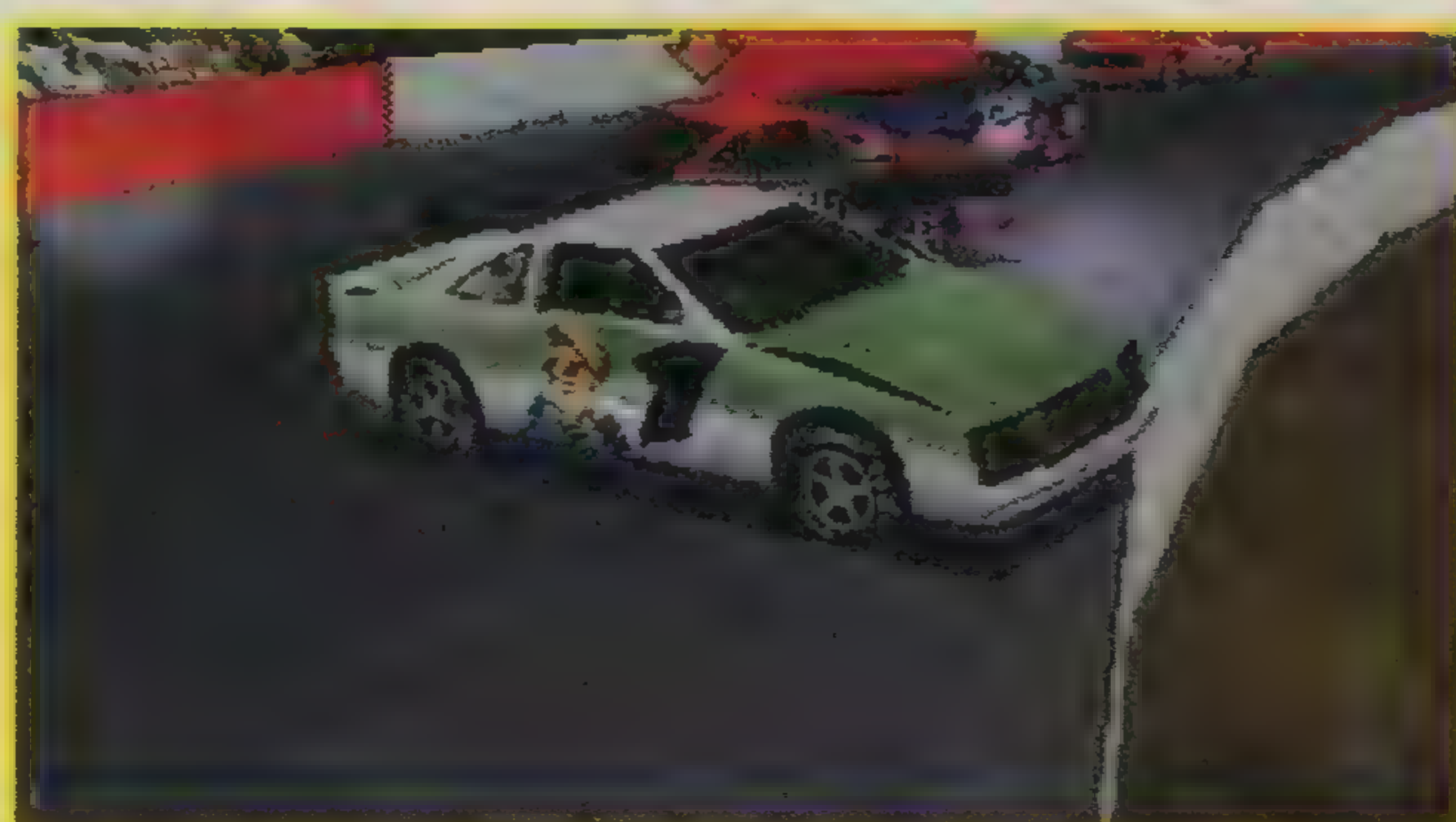
Pag.14

SATURN E PLAY STATION ARRIVANO UFFICIALMENTE IN ITALIA

FUOCO ALLE POLVERI!

Ci siamo. La tanto annunciata guerra tra le nuove super console sta per avere inizio. È questione di giorni, ma prepariamoci a un bombardamento, sia pubblicitario che critico, da parte dei due nuovi super rivali: Sega e Sony. Ultimamente si sono formati, a mio parere prematuramente, dei partiti pro-questo o pro-quella, e non dimentichiamoci quelli pro-quell'altro, che sono da biasimare soprattutto per la precocità con la quale sono sorti. Ora che finalmente potremo decidere in maniera più consona, il che comporta il costo, la presentazione pubblicitaria, le potenzialità e il sotfware, del Saturn e della Play Station, i dubbi e le convinzioni si moltiplicano di pari passo. Non chiedeteci consigli su quale macchina acquistare, almeno non prima che le "mazzette" che siamo accusati di ricevere non giungano a debita destinazione. Per contro possiamo suggerirvi di farvi un'idea precisa di ciò che desiderate veramente, tralasciando la figlia della vicina con gli occhioni neri. Sé già parlato, fin troppo, dell'esatta collocazione delle due macchine, adibite a un pubblico ben definito. La PS-X gestisce meglio i poligoni, il Saturn è imbattibile nei giochi basati su sprite. Dire che non c'è nulla di più falso è un eufemismo. Entrambe le macchine sono destinate a giocatori che amano divertirsi, non ai soliti bacchettoni, di cui noi facciamo immeritatamente parte, in grado di marchiare una macchina in base alle prestazioni determinate da una scheda tecnica. Noi siamo affetti da deformazione proessionale, ma chi di voi è ancora in grado di scegliere, dovrebbe rendersi conto che non è possibile fare delle scelte in base a dei dati scritti su un foglio, sarebbe come se sceglieste il vostro/a fidanzato/a in base ai dindi che ha in banca (è un errore, ve lo dice chi ha già fatto questa mesta, tragica esperienza).
I vantaggi e gli svantaggi sono parte integrante di ogni macchina. Noi potremmo evidenziarne alcuni e soprassedere su altri, ma è sicuramente la macchina che voi ritenete in grado di divertirvi di più che merita la vostra scelta. Potrei darvi mille motivi per scegliere questa piuttosto che quello, in fondo è da più di sei anni che lavoro in questo campo, e un po' d'esperienza credo d'averla acquisita, ma ho un consiglio ancora migliore, andate dove vi porta il cuore (come recita il titolo di un libro che ultimamente è andato per la maggiore... sicuramente vi divertirete molto di più, e sarà sempre meglio che leggere una scheda tecnica.

• *Random*

Virtua Fighter Remix sembra essere la riscossa Sega, dopo le delusioni della prima versione dello stesso gioco per Saturn.

Lemmings 3D introduce il genere rompicapo sulle potentissime super console. Anche in questo caso, per Play Station.

Destruction Derby, l'ennesimo, e velocissimo, gioco di guida della Play Station, a settembre nei negozi.

NEWS

NEWS

JEAN CLAUDE A CASA VOSTRA

La Acclaim è riuscita ad assicurarsi i diritti per la conversione per Super Console di Street Fighter: The Movie. L'accordo con la Capcom, la casa che tra gli altri, ha prodotto Street Fighter, Mega Man e Darkstalkers, vedrà l'Acclaim produrre le conversioni del picchiaduro con il caro Van Damme digitalizzato per Saturn, Play Station e PC CD-ROM. Per ora Street Fighter: The Movie e' uno dei cinque coin op piu' di successo in america e, ma se l'avete gia' visto non sarete sicuramente d'accordo, l'Acclaim spera di poterne bissare il successo anche sulle console da casa.

Notizie dal MONDO

LA SEGA PUÒ CONTARE SULL'APPOGGIO DELL'ISOLA FELICE

SUCCESSO DEL SATURN IN INGHILTERRA

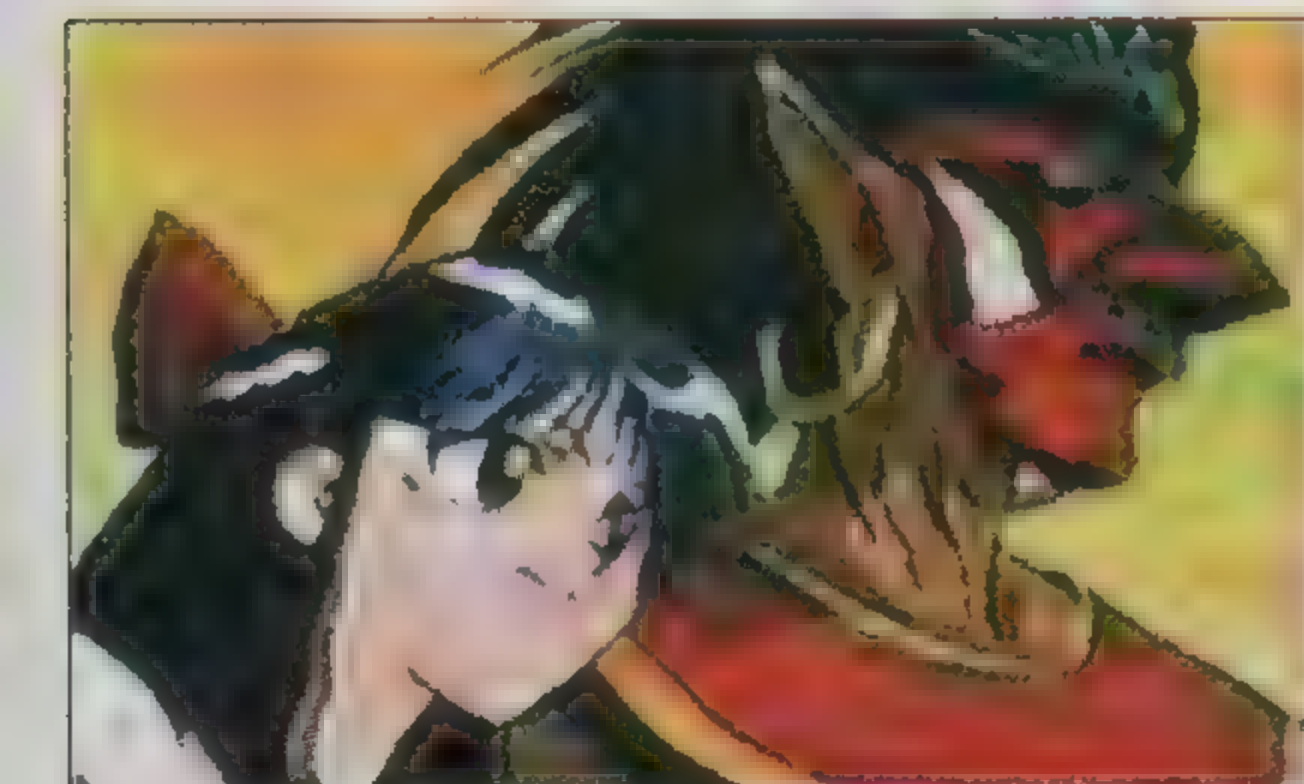
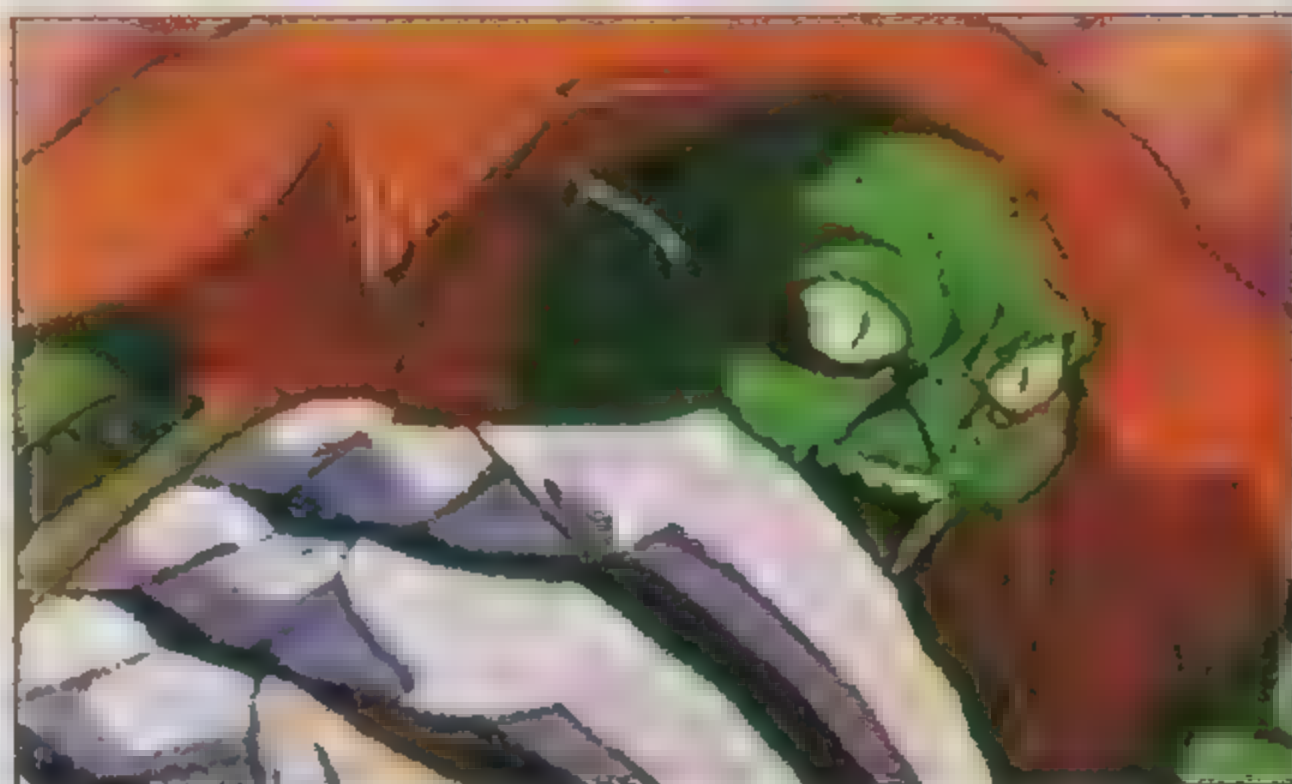
Non abbiamo dati sul mercato italiano, consoliamoci con quelli esteri

Contro ogni più rosea previsione, forse le previsioni dei più maligni, le vendite del Saturn in Inghilterra sono andate, nella prima settimana, incredibilmente bene. Lo dimostra il fatto che molti negozianti hanno finito le scorte nel solo primo giorno di vendita. Inoltre, a conferma di quanto appena detto, Daytona USA è arrivato al secondo posto dei giochi venduti su CD in UK, sbaragliando la concorrenza di titoli di richiamo per PC CD-Rom. Il solo problema riscontrato è di abbondanza. Infatti, in Inghilterra la console Sega viene venduta con il cavo Scart inserito nella confezione, mentre l'attacco RF, quello che si collega all'antenna del TV per intenderci, è venduto singolarmente. Proprio la mancanza in magazzino di questo cavo ha causato non poche lamentele da parte dei clienti, ma finché le lamentele si riducono a questo, ben vengano.

Daytona USA non si può considerare un successo di programmazione, ma sicuramente al pubblico inglese è piaciuto moltissimo.

CAMBIO DI TENDENZA

ANIME E VIDEOGIOCHI

Una volta erano i giochi ad attingere a piene mani dai cartoni. E ora?

***Samurai Spirits* (o *Shodown* se preferite) raggiungerà presto il mercato.**

Ogni personaggio presente nel gioco è stato ripreso nel cartone animato.

La trama di Fatal Fury parte da quando i protagonisti erano bambini.

Il mondo degli Anime è sicuramente uno dei più prolifici. Non bastano le innumerevoli serie televisive e le folli idee degli artisti giapponesi a rimpinguare il già fornito carnet, ora sembra che la moda si sposti, in maniera sempre più consistente, verso le riedizioni a cartoni animati delle avventure dei nostri eroi al silicio preferiti.
Oltre al già largamente pubblicizzato *Street Fighter*, a *Darkstalkers*, *Mega Man*, *Sonic*, *Mario* e compagnia bella, adesso è il momento di *Fatal Fury*, *Samurai Shodown* (ma i puristi direbbero *Samurai Spirits*) e *Art of Fighting*. Per tutti e tre questi titoli, inatti, è prevista una realizzazione Anime, come potete vedere dalle foto qui intorno.
A questo punto viene da chiedersi se la vena creativa degli sceneggiatori del Sol Levante sia venuta meno, ma più semplicemente, l'idea generale è che lo sfruttamento di personaggi famosi, ormai non è più da considerarsi unilaterale, ma lo scambio di licenze sembra aver fatto un giro completo a 360 gradi. Come c'è chi pretende un personaggio di grido per poter vendere un gioco, ora, per poter vendere una videocassetta si usano personaggi di grido del mondo dei videogiochi.

NEWS

LA MINDSCAPE ABBRACCIA L'ULTRA 64

La Mindscape, casa di software famosa in tutto il mondo per diverse realizzazioni per PC e titoli per il SNES, ha da poco volto la sua attenzione verso le super console. Dopo aver annunciato l'uscita di *Warhammer Fantasy Battle*, un titolo che si rifà a un famoso wargame tridimensionale dell'inglese Games Workshop, è dell'ultima ora l'accordo preso con la Nintendo per la realizzazione di *Monster Dunk*, una simulazione di basket per Ultra 64. Il gioco non si può deinire una simulazione estremamente realistica, visto che prevede incontri due contro due tra, appunto, dei mostri, ma il divertimento pare assicurato.

PICCOLE ANTENNE CRESCONO

SI APRE IL CANALE DI SEGA

La Sega sembra aver deciso di fare sul serio

Avevamo già parlato del Sega Channel nei numeri precedenti e siamo lieti ora di annunciarvi che, dopo un intenso periodo di test in una dozzina di città degli Stati Uniti, il servizio è stato esteso a 81 aree metropolitane e sta continuando a prendere piede sul territorio statunitense. Se vi capiterà di andare a trovare la zia che abita a Houston, a Pittsburgh, a Denverd, a Lancaster, a Hamburg, a Beaumont o a Grand Rapids, potrete avere un assaggio di quest'ultimo sforzo della Sega of America e delle due principali ditte di servizi via cavo, la TCI e la Time Warner.

Con una speciale cartuccia collegata al servizio via cavo sarà possibile provare una serie di novità in anteprima, misurarsi in sfide atletiche, e divertirvi con i vostri parenti partecipando a giochi di società per tutta la famiglia. La banca dati da cui preleverete i giochi contiene fino a 62 Megabyte di informazioni, mentre l'adattatore può "downloadare" ben 24 megabit di memoria: il gioco scelto rimane residente nell'adattatore (proprio come se fosse una normale cartuccia) fino a che non spegnete il Mega Drive o non caricate un altro gioco. Sarà possibile selezionare fino a 50 giochi differenti ogni mese, da un elenco aggiornato di novità e anteprime. Tramite l'adattatore sarà anche possibile scoprire trucchi e gabole per i vari giochi MD o notizie sui tornei e le fiere a livello nazionale. Il servizio costa 14.95 dollari mensili senza nessuna limitazione di tempo per il collegamento. Inoltre, pare che la Sega Channel e gli sviluppatori del modem X-Band stiano mettendosi d'accordo per unire i due servizi e permettere ai giocatori di scontrarsi in partite a due. Inutile dire che, da noi, un simile servizio, per ora, è ancora pura fantascienza.

SEGA CHANNEL

POWER

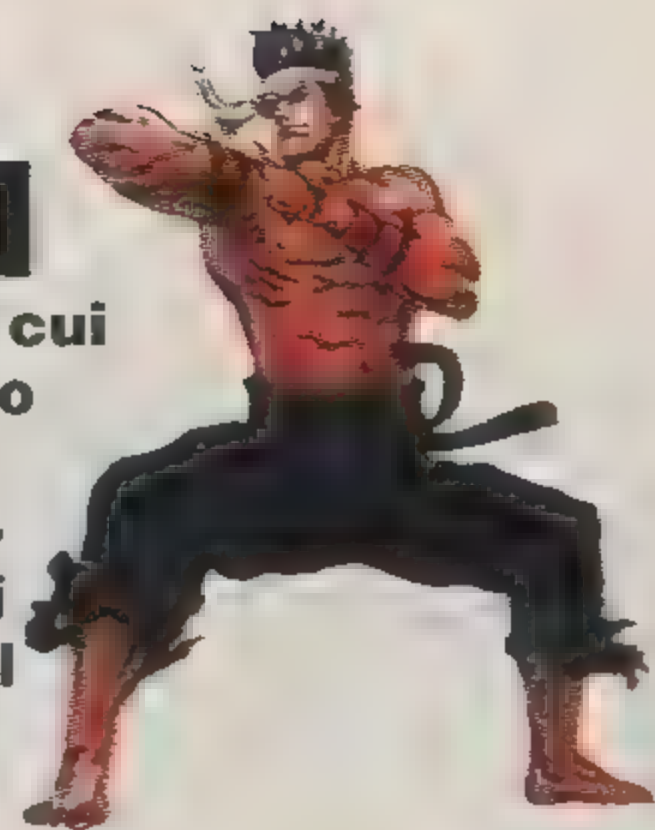
La famosa cartuccia "adattatore" per MD che permette di connettersi al Sega Channel.

Pubblicità del mese

La Blockbuster Video è una delle più grandi catene di distribuzione di videogiochi del mondo. Negli States hanno scelto uno strano modo per dare l'idea della loro tempestività nel procacciarsi i giochi più nuovi del momento. La headline di questa pubblicità recita, infatti: "I videogiochi sono come le scarpe da tennis, quelle nuove sono una figata, ma dopo un po' cominciano a puzzare."

NEWS

VIRTUA FIGHTER REMIX: FESTA PER IL MILIONE DI UNITÀ VENDUTE

***Virtua Fughter Remix*, nuovo titolo del plurigettonato picchiaduro di casa Sega di cui trovate la recensione sulle pagine di questo stesso numero, non viene considerato dalla grande S come una riedizione dovuta allo scarso "impegno" messo dai programmattori nel realizzare il titolo precedente, bensì come un regalo (a pagamento) che ha voluto fare ai propri clienti per il raggiungimento deltetto del milione di unità vendute, a tanto, infatti, ammonta il numero di Saturn venduti nella terra del Sol Levante. I miglioramenti sono esclusivamente grafici, ed esiste la possibilità che la versione PAL di *VFR* non venga commercializzata ufficialmente in Itallia.**

NUOVE VOCI, DA PRENDERSI CON LE DOVUTE PRECAUZIONI, RIGUARDO L'ULTRA 64

RITARDO NINTENDO: ERA GIA' TUTTO PREVISTO?

La strategia Nintendo, cioè attendere l'uscita delle console della concorrenza prima di lanciare la propria, si rivelerà quella giusta?

Sembra, ma è solo una voce, che il ritardo nella presentazione e, di conseguenza, della messa in commercio dell'Ultra 64 non sia da imputarsi a errori di pianificazione da parte della Nintendo, ma più propriamente da una precisa strategia di mercato. Vediamo quale potrebbe essere.

Con il mese di settembre, sia Saturn che Play Station, per non citare Jaguar e 3DO, sono già macchine che in Italia, come nel resto del mondo, hanno, o avranno, un mercato già consolidato, mettendo in mostra ciò che sanno fare. La Nintendo non ha, teoricamente, console da contrapporre alle nuove nate, ma orse non è proprio così. Il Super Nintendo continua a trovare posto negli scafali dei negozi, a un prezzo che è meno della metà di quello delle nuove super console, e possiede un parco titoli che, prendendo in considerazione Yoshi Island, Killer Instinct e Donkey Kong Country 2, può ancora garantire ore e ore di sano divertimento senza doversi imbracare in spese folli. Inoltre, tra un anno, data in cui probabilmente l'Ultra 64 sarà reperibile ufficialmente nei negozi, Saturn e Play Station non potranno più essere considerate console della nuova generazione, semmai della generazione presente. Un ultimo particolare a conerma di questa, non poi tanto strampalata, teoria? Il nome Ultra 64 è implicito un numero che lascia presupporre anche se poi non dovesse venir rispettato, un numero di Bit doppio rispetto a saturn e PS-X. Tradotto in parole povere "La nuova generazione siamo noi!". e se fosse realmente così?

NEWS

IL FIGLIOL PRODIGO

A differenza di quello che s'era scritto sul numero di luglio/agosto, sembra che la versione per Super Nintendo di *Killer Instinct* non subirà i tagli annunciati in un primo momento dalla Nintendo. Nelle prime versioni del gioco che sono tate inviate alle redazioni di mezzo mondo, infatti, il personaggio di Cinder, che era stato eliminato dal gioco per poter permettere di implementare tutte le mosse speciali degli altri lottatori, è presente e picchia di brutto! Quindi pare proprio che gli appassionati del picchiaduro renderizzato della Rare potranno gustarsi tutti i personaggi del coin op originale stando comodamente seduti in casa propria, previo l'essersi muniti di un SNES, s'intende!

Novità GIOCHI

Mega Man X 3

SNES • Capcom

I possessori di Super Nintendo potranno rallegrarsi del fatto che molto presto metteranno le mani sul terzo capitolo della saga di *Mega Man X* (AKA *Rockman X*). Al momento non c'è molto da dire e non abbiamo scoperto molti particolari riguardo a questo sequel: certamente, nello stile Capcom, il gioco sarà perfetto dal punto di vista della giocabilità e farà onore ai suoi due predecessori che hanno fatto impazzire Random facendogli passare interi weekend davanti al Super Nintendo pigiando joypad a tutta birra (Niente birra nelle ore di lavoro! NdRical... Ok, ok, stavo scherzando! NdScarlet).

Mega Man X 3 è in arrivo su SNES.

Slam Dunk

Bandai • Saturn

Dopo la grande delusione di *Gundam* per PlayStation, che molti ragazzi aspettavano da tempi immemori, la casa del Pippin ci riprova con un gioco di pallacanestro in visuale soggettiva tridimensionale dalla presentazione grafica non indifferente, tratto da un famoso fumetto omonimo: si tratta di *Slam Dunk*.

Ciò che ci chiediamo è: la giocabilità sarà competitiva con i titoli a cui siamo abituati o si tratta di un altro buco nell'acqua? Speriamo che la Bandai abbia imparato dalle sue precedenti esperienze...

Bandai è specializzata nei tie-in manga, e questo Slam Dunk non fa eccezione.

La grafica promette decisamente bene, ma dovremo verificare la giocabilità.

ZXE-D Legend of Plasmatlite

PlayStation • Bandai

A giudicare dalle immagini si direbbe che alla Bandai hanno deciso di riproporre il motore grafico utilizzato per la realizzazione di Gundam in un altro gioco di simile concezione. C'è da augurarsi, in questo caso, che oltre alle eventuali migliorie grafico-sonore, sia stato fatto qualche passo avanti anche dal punto di vista della giocabilità. Pe quanto abbiamo potuto capire riguardo allo stile di gioco, comunque, più che *Gundam* ricorda decisamente *Toh Shin Den* (potrete sorprendere i nemici alle spalle o di lato, girare loro attorno, ecc.). I super-robottoni giganti armati di tutto punto, in questo caso, si disputano un frammento di una roccia meteorica particolarmente prezioso, il Plasmatlite del titolo.

I mecha ricordano gli Zaku di Gundam.

La grafica sembra molto suggestiva.

Hang On' GP '95

Saturn • Sega

Tanto per cominciare GP sta per Grand Prix e non per Game Power... Se siete dei centauri nati e la moto è il vostro mezzo di trasporto preferito, se possedete un Saturn e il vostro più grande desiderio è di giocare alle conversioni dei vecchi giochi per i 16 bit, rifatti per l'occasione, se vi siete svegliati male stamattina e non avete nessuna voglia di andare a scuola o al lavoro, vi consiglio di aspettare l'uscita della conversione di questo mitico titolo e di passare la giornata a casa a giocare fino alla nausea.

Naturalmente GP (che in questo caso sta per Game Power e non per Grand Prix) non potrà fare a meno di recensire *Hang On*, quindi tenete d'occhio le pagine dei prossimi numeri.

Un mito in arrivo sul 32 bit di casa Sega: a tutta birra con *Hang On*!

Final Fight 3

SNES • Capcom

Buttando la cartuccia di *Final Fight 2* in una pentola con poca acqua e un po' di sale, aggiungendo due o tre grammi di innovazione grafica degli sprite e un paio di grani di fondali nuovi, lasciando assolutamente inalterate le routine di programmazione e, di conseguenza, la giocabilità generale risultante, ciò che otterremo è l'ennesimo picchiaduro a scorrimento, come che ne sono in giro, a nostro parere, fin troppi. Trattandosi della Capcom, comunque, è d'obbligo il beneficio del dubbio nell'attesa di poter verificare con mano e con joypad. Gli amanti dei picchiaduro, naturalmente, sono invitati a nozze (anche se non vi diciamo di chi...).

***Final Fight 3* non si discosta molto dagli altri capitoli della serie.**

NEW GAME

SUPER NINTENDO

Titolo	Prezzo
ADDAMS FAMILY 2	69.000
AGURI SUZUKI F1	79.000
BATMAN E ROBIN	139.000
BATTLETOADS IN BATTELMANIACS	69.000
BELLA E LA BESTIA	129.000
BIKER MICE	139.000
BIOMETAL	84.000
BUBSY	69.000
CARRIER ACES	99.000
CHOPLIFTER 3	49.000
CONGO'S CAPER	69.000
DESERT STRIKE (USA)	129.000
DONKEY KONG COUNTRY	169.000
DIDDY'S KONG QUEST (DKC2)	NOVITA'
F1 POLE POSITION 2	129.000
FEVER PITCH SOCCER	offertissima
FIFA INTERNAT. SOCCER	69.000
FLINTSTONES THE TREASURE	129.000
GP1 PART 2 (USA)	149.000
INDIANA JONES	139.000
I PUFFI	119.000
KAWASAKY SUPERBIKES	NOVITA'
KILLER INSTINCT	NOVITA'
KIRBY'S DREAM COURSE	109.000
MARIO ALL STAR	79.000
MEGA MAN X	119.000
MORTAL KOMBAT 2	119.000
NBA JAM T.E.	119.000
NIGEL MANSELL'S F1	129.000
NIGEL MANSELL'S INDY CAR	129.000
PANTERA ROSA	79.000
PERFECT ELEVEN	129.000
POWER DRIVE	129.000
PUZZLE BOBBLE	129.000
RISE OF THE ROBOTS	119.000
SIDE POKET (USA)	149.000
SHOT OUT (CALCIO)	139.000
SPARKSTER	OFFERTA
SYNDICATE	129.000
SPACE ACE	69.000
SPECTRE	89.000
SPIDERMAN T.V.	129.000
STREET FIGHTER 2 TURBO (PAL)	89.000
STREET RACER	129.000
STUNT RACE FX	79.000
SUPER KICK OFF	79.000
SUPER PUNCH OUT	129.000
SUPER PINBALL (FLIPPER)	99.000
SUPER ICE HOCKEY (4 PLAYER)	139.000
TETRIS 2 (USA)	139.000
TETRIS 2 (JAP)	149.000
TOTAL CARNAGE	69.000
THE LION KING	169.000
TETRIS + DR. MARIO	109.000
T2 THE ARCADE GAME	89.000
UNIRALLY	119.000
UTOPIA	89.000
WARIO'S WOODS	99.000
WING COMMANDER SECRET MISSION	69.000
WOLVERINE	159.000
WORLD CUP USA '94	99.000
X-MAN	NOVITA'

Nintendo

Titolo	Prezzo
ALADDIN	89.000
ARCH RIVALS BASKET	59.000
BATMAN RETURNS	59.000
THE JOKER	59.000
CARTOON WORKSHOP	109.000
DR. MARIO	59.000
DUCK HUNT	49.000
INDIANA JONES 3	59.000
LOLO 3	49.000
MISSION IMPOSSIBLE	49.000
MEGA MAN 2	49.000
NINJA TURTES 2	59.000
NEW YORK	89.000
NORTH & SOUTH	89.000
RODLAND	79.000
SHADOW WARRIOR 2 (LOTTA)	49.000
SIDE POKET (BILIARDO)	59.000
SKI OR DIE	49.000
THE GLINTSTONES	89.000
THE LION KING	89.000
TECNO CUP FOOTBALL (CALCIO)	59.000
TETRIS 2	89.000
ZELDA 2	59.000

GAME BOY

Titolo	Prezzo
DONKEY KONG LAND	offertissima
STREET FIGHTER 2	offertissima

MEGA DRIVE

Titolo	Prezzo
ARIEL (LA SIRENETTA)	69.000
ARROW FLASH	49.000
ATOMIC RUNNER	49.000
BALLZ 3D	49.000
BATMAN RETURNS	89.000
BUBSY	89.000
CAPTAIN PLANET	89.000
CAPTAIN AMERICA	79.000
CHACKAN	59.000
DJ BOY	79.000
DO CAP ATTACK	89.000
DRAGON	89.000
EMPIRE OF STEEL	69.000
ESWAT	79.000
ETERNAL CHAMPIONS	89.000
EX MUTANTS	49.000
FEVER PITCH SOCCER	offertissima
FIFA '95	109.000
GENERATION LOST	109.000
GLOBAL GLADIATORS	129.000
GODS	79.000
GUNSTAR HEROES	89.000
HAUNTING	99.000
HELLFIRE	99.000
INCREDIBLE HULK	99.000
HYPERBUNK (BASKET)	109.000
JAMES POND 3	99.000
JUNGLE BOOK	109.000
JUNGLE STRIKE	89.000
JURASSIK PARK	89.000
KAWASAKY SUPERBIKES	119.000
RID CHAMELEON	49.000
MAXIMUM CARNAGE	119.000
MAZIN WARS	79.000
MICROMACHINES	89.000
MORTAL KOMBAT 1	89.000
NBA JAM T.E.	offertissima
NBA LIVE '95	139.000
NHL HOCKEY '94	139.000
NIGEL MANSELL INDY CAR	89.000
POWER MONGER RPG	49.000
POWER DRIVE	119.000
RED ZONE	109.000
RISE OF THE ROBOTS	109.000
ROBOCOP Vs TERMINATOR	89.000
ROCKET KNIGHT ADV.	89.000
ROCK'N'ROLL RACING	79.000
ROLLING THUNDER (USA)	109.000
SHADOW OF THE BEAST 2	79.000
SHAQ-FU	109.000
SUPER HYOLDE	79.000
SKITCHIN	49.000
SONIC 2	89.000
SONIC SPINBALL	129.000
STREET FIGHTER 2	79.000
STRIDER	49.000
STREET RACER	offertissima
SUB-TERRANIA	109.000
SUPERMAN	79.000
SENNA GP	79.000
SYLVESTER & TWEETY	99.000
TAZMANIA 2	99.000
TAZMANIA	69.000
THE FAERY TALE ADV.	89.000
THE LAWNHOWER MAN	99.000
THEME PARK	offertissima
THE OTTIFANTS	89.000
THUNDER FORCE 2	79.000
TOPOLINO MANIA	79.000
THE TERMINATOR	49.000
TOURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	99.000
TWO CRURERS RUDES	69.000
URBAN STRIKE	119.000
WINTER OLIMPICS	49.000
WORLD CUP USA '94	49.000
WWF RAW	99.000
X-MEN 2	129.000
ZERO TOLLERANCE	OFFERTA

MASTER SISTEM

Titolo	Prezzo
CONSOLE MS II	89.000
ACTION FIGHTER	49.000
ALIEN STORM	49.000
ASTERIX	59.000
BATMAN RETURNS	49.000
BUGGY RUN	49.000
CHUCK ROCK II	49.000
COOL SPOT	49.000
DESERT STRIKE	49.000
HEROES OF THE LANGE	49.000
IMPOSSIBLE MISSION	59.000
INCREDIBLE HULK	49.000
JUNGLE BOOK	49.000
LAND OF ILLUSION (TOPOLINO)	49.000
LEMMINGS	49.000
MASTER OF DARKNES RPG	89.000
MONACO GP2 SENNA	49.000
MORTAL KOMBAT 2	offertissima
POPULOUS	49.000
RAMPART	49.000
SHINOBI	49.000
SPEEDBALL 2	49.000
SUPER SMASH TV	49.000
TENNIS AGE	39.000
THE NINJA	49.000
TRANSBOT	49.000
THE SECRET OF SHINOBI	49.000
WIMBLEDON	49.000
WINTER OLYMPICS	49.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL. 030/8970849 FAX 8970854

VIA IV NOVEMBRE, 55 - 25066 LUMEZZANE PIEVE (BS)

APERTO DALLE 9ALLE 12 DALLE 14 ALLE 19

UN NUOVO SEGRETO PER L'ULTRA 64

IN un'intervista rilasciata alla rivista inglese Edge, Howard Lincoln uno dei pezzi grossi della Nintendo of America ha reso ufficiali quelle che erano solo delle voci. Una delle indiscrezioni relative al joypad dell'Ultra 64 si basavano sul fatto che, essendo la macchina della Nintendo appositamente creata per creare mondi in 3D, anche il joypad dovesse essere totalmente innovativo. Howard Lincoln ha detto testualmente che "Il joypad che vedrete alla fiera di Shoshinkai a novembre vi lascerà senza fiato. Sarà la prima cosa di cui vorrete parlare, ve lo posso garantire."
Non sappiamo proprio quali potranno essere le innovazioni di cui Lincoin parla, ma non vediamo l'ora di scoprirlo, e scommettiamo che lo stesso vale per voi.

NEWS

Anche *Battle Axe* scopre il facino degli incontri a round, magia come se piovesse.

Golden Axe II - The Duel

Saturn • Sega

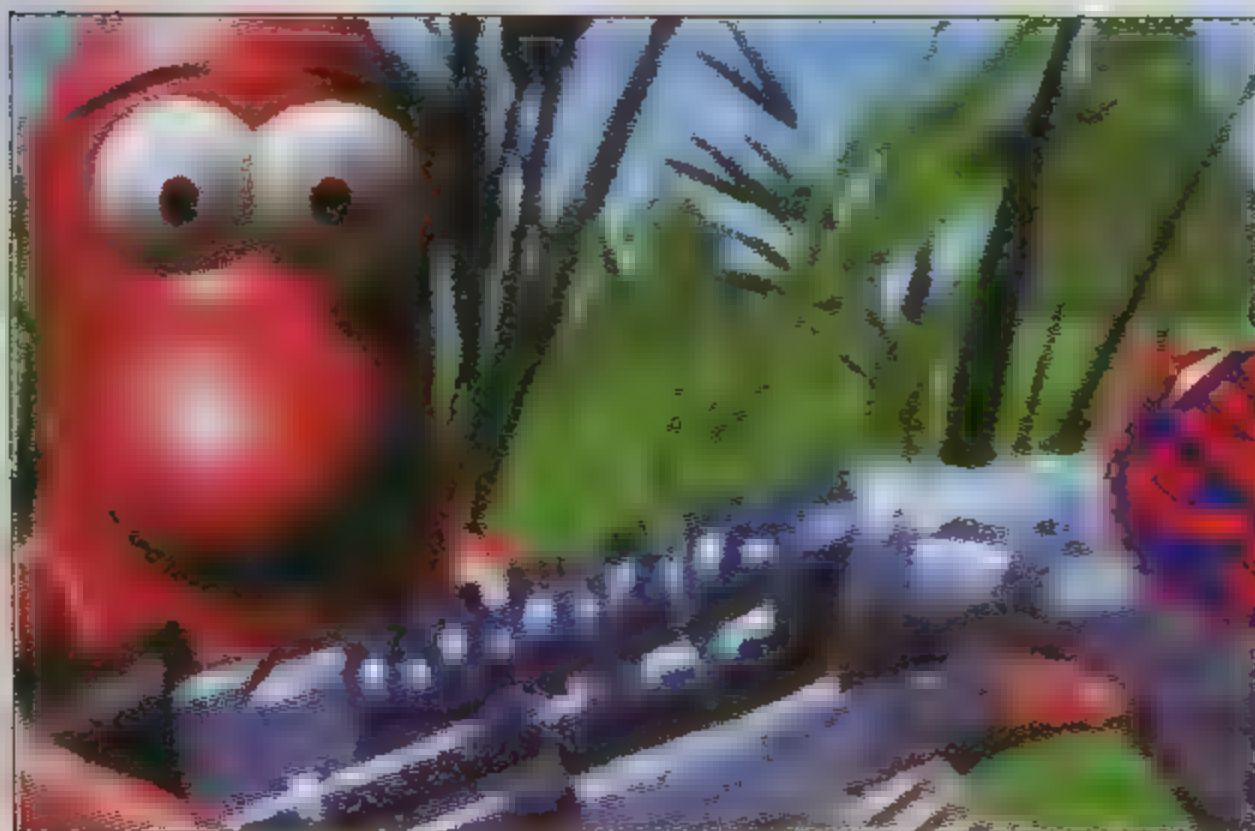
Dimenticatevi le isole tartaruga e le super aquile volanti, così come gli scheletri che saltano fuori dal terreno da un momento all'altro o gli orchi di quattro metri e mezzo dotati di mazza ferrata che vi sbarrano la strada ai cancelli del castello nemico: questo sequel di *Golden Axe* è un picchiaduro a incontri (da cui il nome "the duel" nel titolo). Dei giochi precedenti la Sega ha deciso di mantenere semplicemente l'ambientazione fantasy e i personaggi principali (l'amazzone, il barbaro e il nano con l'ascia bipenne). Durante gli incontri, comunque, potrete incontrare i perfidi gnomi cleptomani e i draghetti bipedi che fanno da cavalcatura ai vari combattenti.
Naturalmente anche i boss più importanti del vecchio *Golden Axe* parteciperanno al torneo, anche se tutta la grafica, naturalmente, è stata rifatta in modo da renderli molto più belli e quasi irriconoscibili. Le pozioni magiche vi permetteranno di compiere mosse speciali e veri e propri incantesimi, inoltre potrete raccogliere power-up di vario genere che avranno effetto in un limitato periodo di tempo. Il tutto definito a 16,7 milioni di colori!

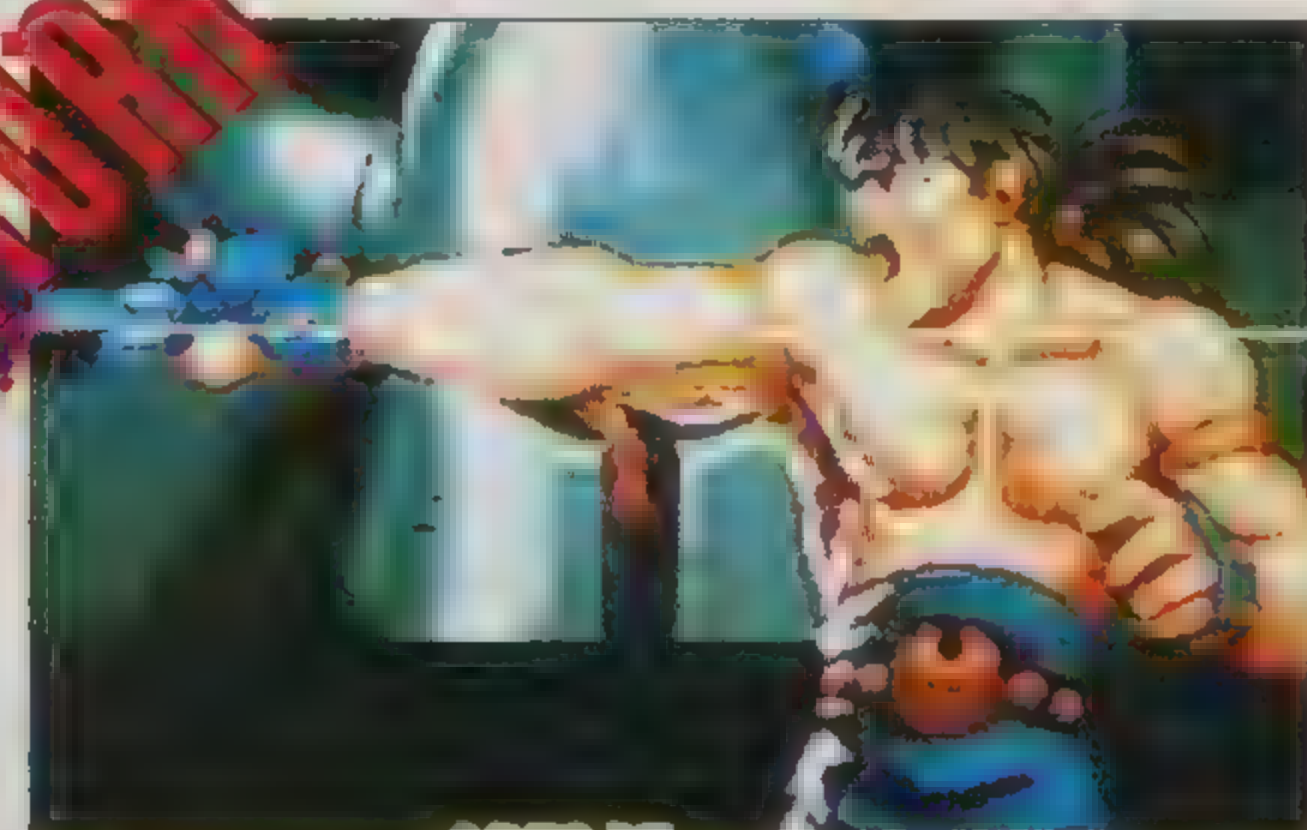
In due si distrugge sicuramente meglio che da soli.

In due si distrugge sicuramente meglio che da soli.

Worms

SNES/MD/PSX/Saturn • US Gold

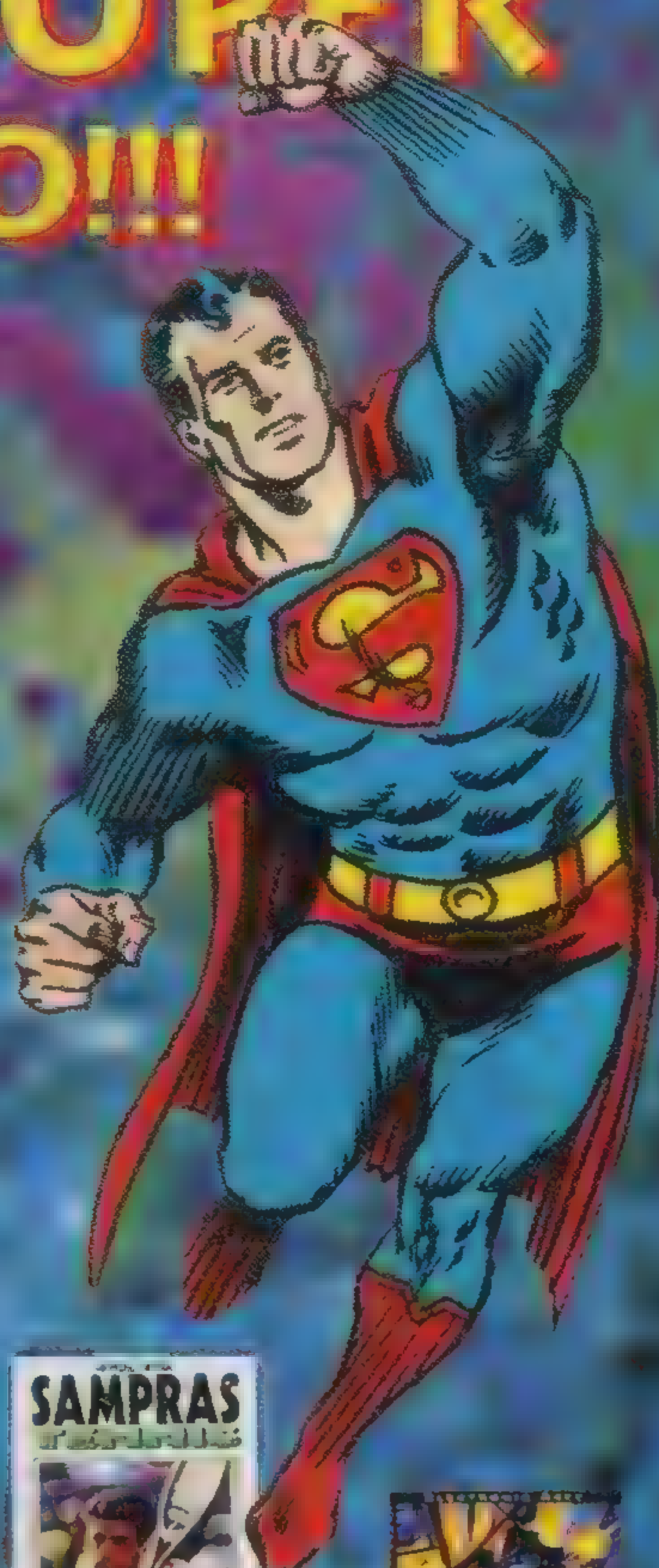
Si possono considerare una specie di Lemming combattenti, dotati di un arsenale di più di venti armi diverse, dalle bombe a mano ai fucili, dalle granate a frammentazione alle mitragliatrici. Questi cugini più piccoli (ma più numerosi e organizzati) di *Earthworm Jim*, invetati dalla mente creativa dei programmatori del Team 17, possono inoltre costruire ponti, teletrasportarsi, calarsi con liane dalle piattaforme sopraelevate, ecc. Lo stile di gioco, in effetti, ricorda molto da vicino quello di *Lemmings*, ma in questo caso potrete giocare contro altri tre amici (altri sette, nella versione per 32 bit) controllando una squadra di vermi ognuno. Lo scopo, naturalmente, è danneggiare il più possibile le altre squadre in una serie di round a tempo. Naturalmente è anche possibile giocare da soli, ma è molto più divertente sfidare degli altri avversari umani. Le versoni Saturn e PSX permetteranno di zoomare sull'azione e avranno sequenze d'intermezzo digitalizzate particolarmente ben fatte.

Le introduzioni ormai sembra abbiano trovato uno standard fisso.

Non venitemi a dire che la parola *Lemmings* non vi fa venire in mente niente!

Lone Soldier

PSX • Tempest

Se vi è piaciuto *Virtual Hidlyde* e siete stati amanti di *Commando*, questo *Lone Soldier*, ultimo titolo degli sviluppatori di *Bill Tomato Game*, farà certamente per voi.
Impersonerete un soldato disposto a tutto per superare una serie di livelli di difficoltà crescente, combattendo contro nemici di ogni genere e dotati delle armi più disparate. Fondamentalmente si tratta di un gioco d'azione e di sparatutto in cui ritroverete tutti gli elementi canonici di questo genere, ma in visuale soggettiva tridimensionale e con effetti grafici degni della Super Console di casa Sony. Ci saranno fondamentalmente quattro scenari, divisi in vari sottolivelli: la giungla (con tigri, indigeni agguerriti, sabbie mobili e trappole), il canyon (con rocce e valanghe), la città (con cecchini alle finestre e gente che corre per le strade) e un asteroide che orbita attorno alla Terra (con alieni, laser e compagnia bella). Un'indiscrezione che ci ha confidato Bill Pullham, programmatore capo della Tempest: il gioco, così com'è, non verrebbe accettato in Germania (non permettono la distribuzione di giochi in cui si vedono esseri umani fatti a pezzi), quindi gli sviluppatori hanno intenzione di sostituire le teste dei nemici trasformandoli in alieni. In questo modo tutto si aggiusterebbe, ma non è un po' antropocentrico?

Un po' *Commando* e un po' *Virtual Hidlyde*, questo è *Lone Soldier*.

ARIVIVIS I PREZZI PIU' SUPER DEL MOMENTO!!!

3 DO

11th HOUR	L. 119,000
20 TM CENTURY	L. 89,000
ATLAS	L. 149,000
BURNING SOLDIER	L. 99,000
CANNON FODDER	L. 99,000
CORPSE KILLER	L. 119,000
CREATURE SHOCK	L. 109,000
DEDALUS ENCOUNTER	L. 129,000
DEMOLITION MAN	L. 109,000
DIGITAL DREAM WARE	TELEF.
DRAGON	L. 99,000
DRAGON LORE	TELEF.
FIFA SOCCER	L. 99,000
FLASH BACK	L. 119,000
FLIGHT JOYSTIC	L. 209,000
FLYING NIGHT MARES	L. 129,000
GEX	L. 119,000
GUARDIAN WAR	L. 79,000
HELL	L. 89,000
JOYPAD SUPPL.	L. 79,000
JURASSIC PARK	L. 79,000
KILLING TIME	TELEF.
KINGDOM	129000
LEMMINGS CHRONICLES	L. 129,000
LOST EDEN	L. 99,000
MEGA RACE	L. 89,000
MICROCOSM	L. 109,000
MYST	L. 129,000
NOVASTORM	L. 129,000
OUT OF THIS WORLD	L. 109,000
PATAANK	L. 99,000
PUTT & PUTT	L. 99,000
REBEL ASSAULT STAR WARS	L. 99,000
RETURN FIRE	L. 109,000
RISE OF THE ROBOTS	L. 119,000
SAMURAI SHODOWN	L. 129,000
SEAL OF THE PHARHAOE	L. 129,000
SEWER SHARK	L. 99,000
SHADOW	L. 109,000
SLAM &JAM	L. 119,000
SLAYER	L. 89,000
SPACE ACE	L. 129,000
SPACE PIRATES	L. 109,000
SPACE SHUTTLE	L. 99,000
STAR BLADE	L. 129,000
STELLAR 7	L. 89,000
STRIKER	TELEF.
SUPER STREET FIGHTER II	L. 129,000
SYNDACATE	L. 129,000
THE NEED FOR SPEED	L. 129,000
THEME PARK	L. 99,000
TWISTED	L. 99,000
VR. STALKER	L. 99,000
WAY OF THE WARRIOR	L. 89,000
WING COMMANDER III	L. 129,000

SATURN

CLOCKWORK NIGHT	L. 139,000
CLOCKWORK NIGHT II	L. 139,000
DAYTONA	L. 139,000
GALE RACER	L. 149,000
GRAND CHASER	L. 99,000
GOTHA	L. 13,900
MYST	L. 139,000
PRETTY FIGHTER X	L. 159,000
RACE DRIVING	L. 139,000
TWINBY PUZZLE BALL	L. 139,000
VICTORY GOAL	L. 149,000
VIETUAL VOLLEYBALL	L. 159,000
VIRTUA FIGHTER	L. 119,000
VIRTUA FIGHTER REMIX	L. 159,000

NEO GEO CD

AERO FIGHTERS 2	L. 79,000
AGRESSORS OF DARK KOMBAT	L. 119,000
ALPHA MISSION II	L. 79,000
BASEBALL STAR 2	L. 59,000
BURNING FIGHT	L. 79,000
DOUBLE DRAGON	L. 119,000
FATAL FURY 2	L. 59,000
FATAL FURY 3	L. 119,000
FATAL FURY SPECIAL	L. 89,000
GALAXY FIGHT	L. 109,000
KING OF THE MONSTER II	L. 59,000
PUZZLE BUBBLE	L. 109,000
SAMURAI SHODWN II	L. 59,000
STREET HOP	L. 59,000
SUPER SIDE KICKS 2	L. 59,000
SUPER SIDE KICKS 3	L. 119,000
THE KING OF FIGHTER 94	L. 59,000
TOP HUNTER	L. 79,000
VIEW POINT	L. 59,000
WINDJAMMERS	L. 69,000

SPECIALE CONSOLLE

GAME BOY + GIOCO	L. 139,000
GAME GEAR +SONIC + ALIMENTATORE	199,000
MEGA DRIVE II + GIOCO	L. 239,000
NEO GEO CD + GIOCO	L. 750,000
3DO PAL VERSION + GEX	L. 750,000
SATURN PAL	L. 950,000
SONY PLAYSTATION	L. 749,000
SUPERNINTENDO +STAR WING	L. 239,000
SUPERNINTENDO + MARIO ALL STAR	L. 259,000

SONY PLAY STATION EUROPEA

RAPID LEOAD	L. 109000
WIPE OUT	L. 119000
3D LEMMINGS	L. 109000
NOVASTORM	L. 109000
KILLEAK THE BLOOD	L. 109000
TOSHINDEN	L. 109000
RIDGE RACER	L. 119000

SONY PLAY STATION JAPAN

BOXER'S ROAD	TELEF.
COSMIC RACE	L. 189,000
CYBER SLEED	L. 189,000
GUNDAM	L. 189,000
GUNNERS HEAVEN	L. 179,000
J. LEAGUE WINNING ELEVEN	TELEF.
KING'S FIELD	L. 179,000
PHICOSOMA	L. 189,000
RAYMAN	L. 189,000
RIDGE RACER	L. 179,000
TOUSHIDEN	L. 179,000
TEKKEN	L. 199,000

MASTER SYSTEM

ASTERIX SECRET MISSION	L. 39,000
BATMAN RETURNS	L. 39,000
CHUCK ROCK	L. 39,000
CHUCK ROCK II	L. 49,000
COOL SPOT	L. 49,000
DONALD DUCK	L. 39,000
DESERT SPEED TRAP (willy il coyote)	L. 49,000
HULK	L. 39,000
MICKEY MOUSE	L. 39,000
PUTT &PUTTER	L. 39,000
ROAD RUSH	L. 49,000
STAR WARS	L. 39,000
SUPER MONACO G. P. II	L. 49,000
WINBLEDON	L. 39,000
WINTER OLIMPICS	L. 39,000

FIFA 95 SOCCER — L.89.000

NHL 95 — L.89.000

SAMPRAS TENNIS — L.99.000

Urban Strike — L.79.000

World Cup USA 94 — L.39.000

HULK — L.49.000

Ristar — L.109.000

MADDEN 95 — L.109.000

FIFA SOCCER — L.79.000

LION KING — L.99.000

SUPER TENNIS — L.69.000

TELEFONARE

ARIVIVIS è SONY PLAYSTATION center

PlayStation

ARIVIVIS

VASTA ESPOSIZIONE E SALA PROVE

A CORSICO in Via Vincenzo Monti, 26

Tel.02.4408143 • fax 02.45101548

VENDITA PER CORRISPONDENZA
tel.02.4408143
fax 02.45101548

PRIMO TORNEO WARHAMMER CITTÀ DI MILANO

Il 7 e 8 ottobre si terrà, presso la ludoteca Città del Gioco, in via delle Forze Armate, 103, a Milano, un torneo di Warhammer Fantasy Battle, gioco che, come abbiamo già detto altrove in queste pagine, presto verrà convertito anche per Play Station. Se intendete partecipare, oppure se siete interessati ad avere maggiori informazioni è possibile contattare Andrea allo 02/4584946 (ore pasti). L'iscrizione sarà di lire 20.000 per giocatore. La vittoria potrà arridere non solo ai più bravi ma anche ai più astuti e ai più audaci. Le regole del torneo seguiranno quelle del primo torneo internazionale tenutosi a Nottingham nella primavera di quest'anno. L'esercito dei partecipanti non dovrà superare i 2000 Punti. Inoltre, non verrano prese in considerazione le regole opzionali apparse sui numeri del Citadel Journal.

NEWS

I mostri che dovrete affrontare non sono certo amichevoli.

Light Crusader

Mega Drive • Sega

Se *Landstalker* è in cima alla vostra classifica videoludica personale, questo *Light Crusader* non potrà mancare nella collezione di giochi del vostro Mega Drive. Si tratta, infatti, di un'avventura 3D isometrica dall'interfaccia molto simile a quella del titolo sopracitato, con una trama dotata di un buon grado di originalità e di livello di difficoltà accessibile a tutti, con uno stile di gioco egualmente diviso tra azione, riflessi e strategia. Il vostro compito sarà scoprire il segreto di Green Row, un paese dove i contadini stanno misteriosamente scomparendo. Per far ciò dovrete superare i livelli di un dungeon pieno di trappole, mostri, tesori e, soprattutto, rompicapo degni dei migliori giochi di questogenere.

Lapalissiano, la magia la fa da padrona.

Il gioco è pieno di strani personaggi.

Battle Monsters

Saturn • Naxat/Soj

Il Re delle Tenebre indice ogni mille anni un cruentissimo torneo a cui partecipano i campioni delle dodici tribù del Mondo dell'Illusione. Questa battaglia finale stabilisce chi siederà sul trono del Re per i successivi mille anni... E questa volta toccherà a voi scoprirlo! Il dettaglio grafico dei mostri digitalizzati è veramente impressionante (lo stile generale è simile a quello di *Mortal Kombat*), mentre il numero dei personaggi selezionabili e le mosse non deluderanno nemmeno il combattente videoludico più incallito. Fra i vari mostri potrete scegliere di combattere con un decapitato, un guerriero dotato di arco e frecce, un giullare, un orrendo scheletro armato di spada, una coppia di gemelli zombi, lo spettro di uno stregone negromante, un esperto di arti marziali, un orco cornuto, un tengu (un demone giapponese simile a un incrocio tra un uomo e un corvo), un bestione simile al mostro di Frankenstein, una donna-serpente e altri ancora.

Le idee e le immagini sembrano prese direttamente da altri giochi di questo genere, le candele rappresentano la vitalità.

Spappolamenti e sangue a iosa come nel miglior stile *Mortal Kombat*, ma la giocabilità sarà delle stesso livello.

Captain Quazar

3DO • Studio 3DO

Finalmente è arrivato il primo gioco d'azione in grafica 3D isometrica sull'Interactive Multiplayer di Trip Hawkins, e sembra proprio che si tratti di un buon gioco.

Potrete giocare da soli, o in compagnia di un amico, nei panni del simpatico Capitan Q, in missione per distruggere tutti i nemici e salvare gli ostaggi catturati. I personaggi sono resi con la tecnica di modeling e risultano davvero piacevoli; le loro azioni, inoltre, sono commentate da una colonna sonora degna di nota. Sicuramente saranno presenti tutti gli elementi caratteristici di questo genere di giochi, come power-up, vite-extra, bonus, diversi tipi di armi e di colpi, livelli segreti, trucchi, ecc. ecc. Insomma, se siete amanti dei giochi d'azione e degli sparatutto vi consigliamo di tenere d'occhio le pagine dei prossimi numeri di Game Power, in cui sicuramente recensiremo questo gioco, un titolo sul quale pesano le speranze di tutti i sostenitori del 3DO.

La grafica è decisamente accattivante, soprattutto dà una precisa idea delle assurde situazioni che dovremo affrontare.

NEWS

SECRET OF EVERMORE NON È IL SEGUITO DI SECRET OF MANA

Occhei, ragazzi. L'inghippo è stato chiarito. *Secret of Evermore*, pur prendendo la desinenza Secret, e pur essendo prodotto dalla Squaresoft, non ha niente a che vedere con il sequel di *Secret of Mana*, il gioco che ha riscosso un'enorme successo quasi due anni fa. *Secret of Evermore* sarà un gioco completamente nuovo, anche se lo stile di gioco non dovrebbe differire di molto rispetto al titolo da cui trae il prefisso, in uscita per settembre. Le immagini pubblicate sullo scorso numero, quelle relative a *Seiken Densetsu 3* sono effettivamente quelle relative a *Secret of Mana 2*, *SD3* infatti altro non è che la terza avventura da noi conosciuta come *Secret of Mana*. Spero che tutto sia chiaro, perché io non ho ancora capito ui bel niente!

GREATEST NINE

SATURN

Saturn• Sega

Questo incredibile titolo di Baseball (che secondo la stampa specializzata giapponese è il migliore mai uscito) ha già riscosso molto successo nel Paese del Sol Levante, ma giungerà negli Stati Uniti soltanto alla fine dell'anno e quindi, presumibilmente, noi dovremo attendere ancora più tempo per metterci le mani sopra. Il sistema di controllo è pressoché perfetto e permette di compiere tutti i tiri possibili, rispondendo con effetti di ogni genere. La giocabilità sembra degna di nota, ma la cosa che certamente colpisce più al primo colpo d'occhio è la reaizzazione grafica, veramente fuori dal comune: è possibile, naturalmente, visualizzare le azioni di gioco da differenti punti di angolazione o addirittura seguendo la pallina nei suoi veloci passaggi da un giocatore all'altro. Naturalmente sono prese in esame le squadre del campionato giapponese (come in *Winning Eleven*, di cui trovate la recensione su questo numero), ma non è detto che in un'eventuale conversione oer il mercato americano le squadre non diventino quelle USA.

Le immagini di gioco, pur mantenendo una certa staticità, sono d'effetto.

Niente da fare per il difensore, questa volta il battitore in prima base è salvo.

Le inquadrature cambiano per seguire l'azione dall'angolazione più adatta a seconda dell'azione. In questo caso è una presa al volo vicino al monte di lancio.

COMIX ZONE

MD

Mega Drive • SEGA

Un picchiaduro con una storia di fondo decisamente particolare è questo *Comix Zone* di produzione Sega. Vi ritroverete nei panni di un personaggio dei fumetti che, animato di vita propria, si troverà a scontrarsi contro i nemici più ameni che si possa immaginare. Naturalmente, le vignette non vi impediranno di muovervi liberamente attraverso le pagine della storia, scopo inale sconiggere i mutanti e il loro capo: Mortus, il nemico pubblico numero uno. I vostri super poteri vi permetteranno anche di strappare lembi delle pagine che formano il fumetto, facendo precipitare i nemici in una realtà che non gli appartiene determinandone la dipartita. Da ien settembre nei negozi.

L'azione di gioco si svolge lungo le pagine di un fumetto un po' particolare.

La distruzione dei mutanti e del loro capo Mortus è lo scopo del gioco.

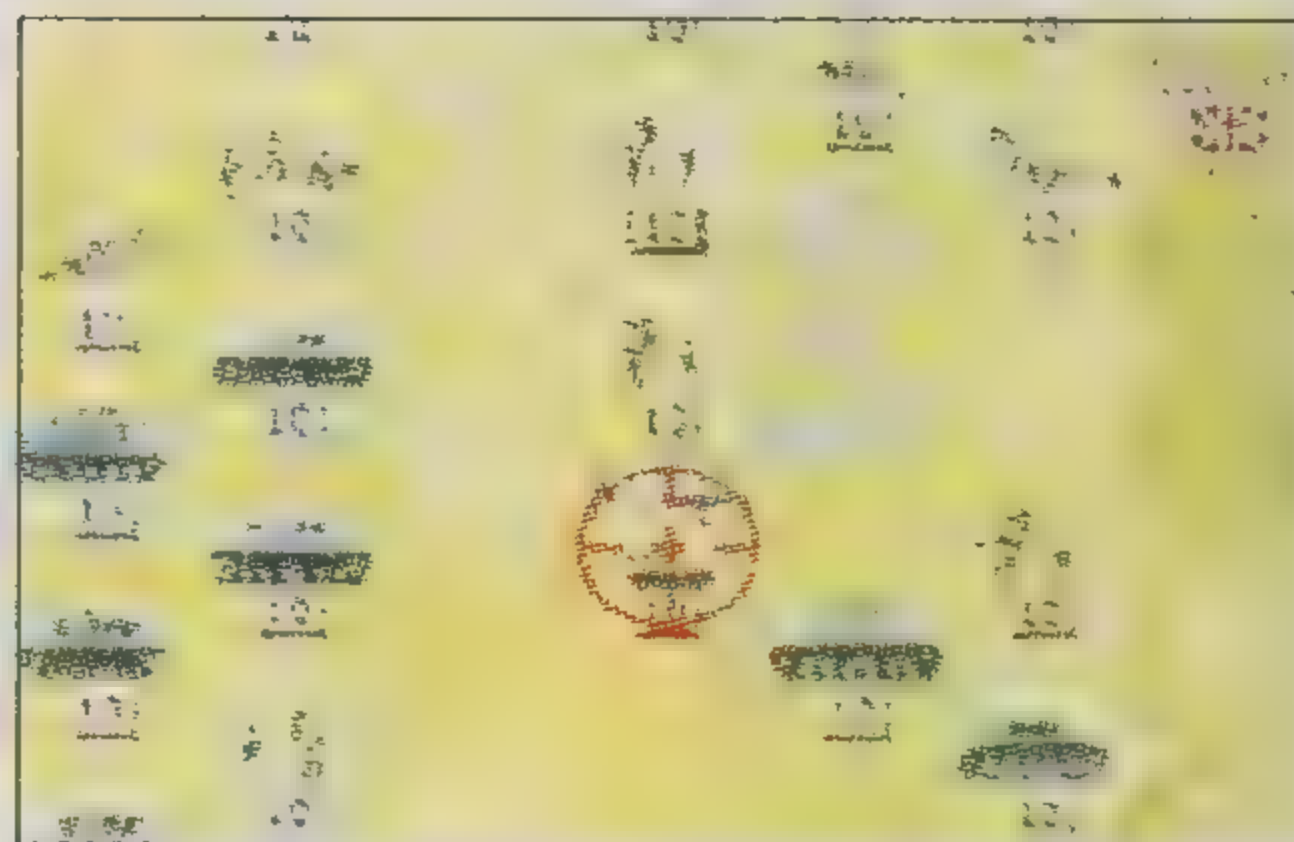
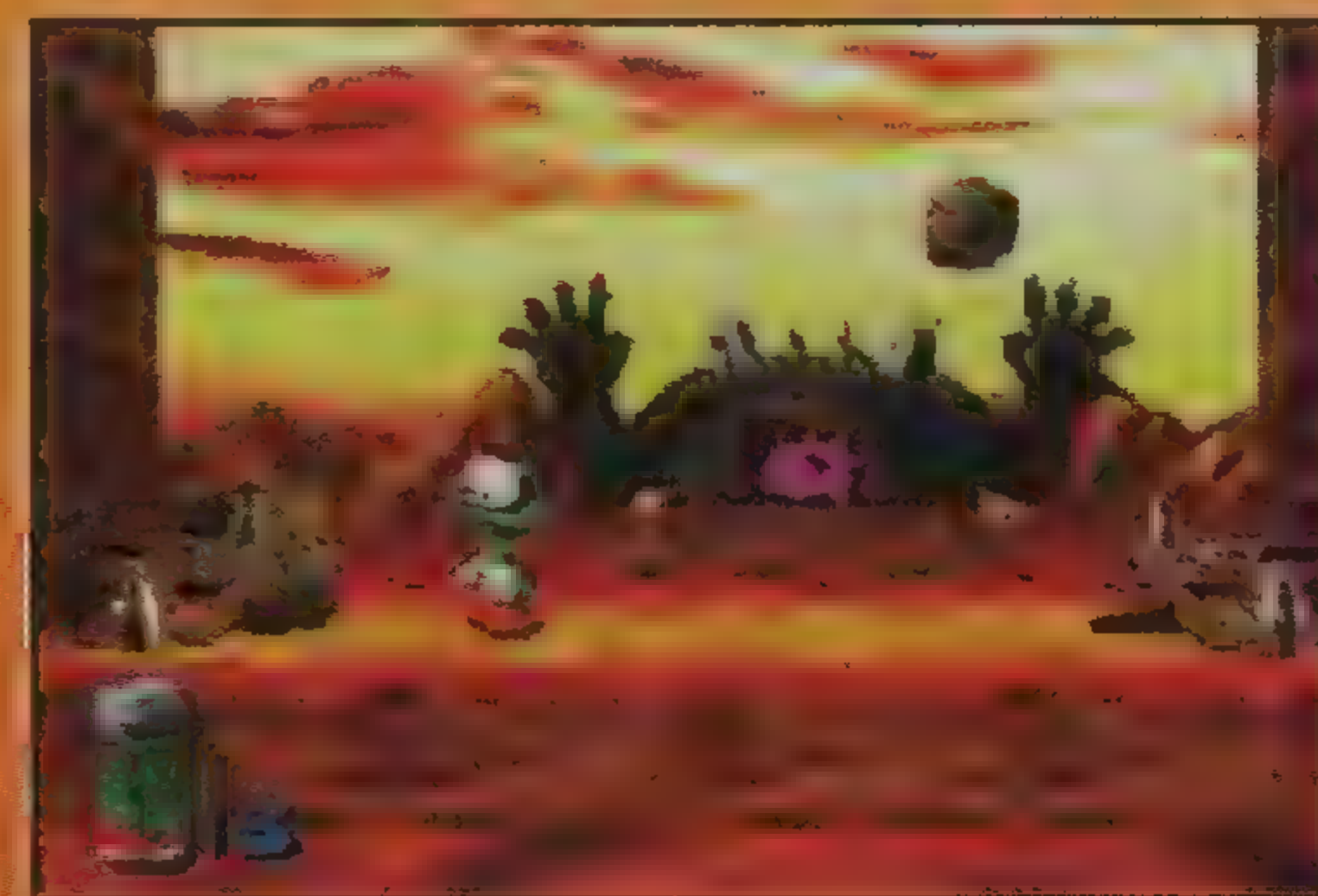
PANZER GENERAL

3DO • SSI

3DO

Un titolo che, forse, non ha riscosso la degna considerazione in versione PC, si affaccia nel mondo 3DO e ricrea perettamente il feeling che aveva nella versione precedente. La trama è semplice, al comando delle armate tedesche della seconda guerra mondiale, dovrete sottomettere gli eserciti di tutto il mondo per arrivare a creare il Terzo Reich.

Il gioco presenta una serie di campagne collegate che lo avvicina molto a quello che potrebbe essere considerato una sorta di gioco di ruolo, perché a seconda dei successi conseguiti è possibile acquistare nuovi reparti e nuovi mezzi corazzati. Tra i vari scenari ne esiste uno atipico, l'invasione tedesca degli Stati Uniti. È possibile giocare sia controllando le forze dell'Asse sia quelle degli Alleati, anche se la possibilità campagna è garantita solo se intraprenderete la carriera sotto la bandiera nazista. un buon gioco che dovreste trovare nei negozi già a partire dalla prima settimana di settembre. Nel prossimo numero la recensione completa.

I combattimenti tra truppe nemiche vengono visualizzate in due cerchi.

La mappa è divisa in esagoni come nel miglor stile dei wargame.

Cool Spot va al ci

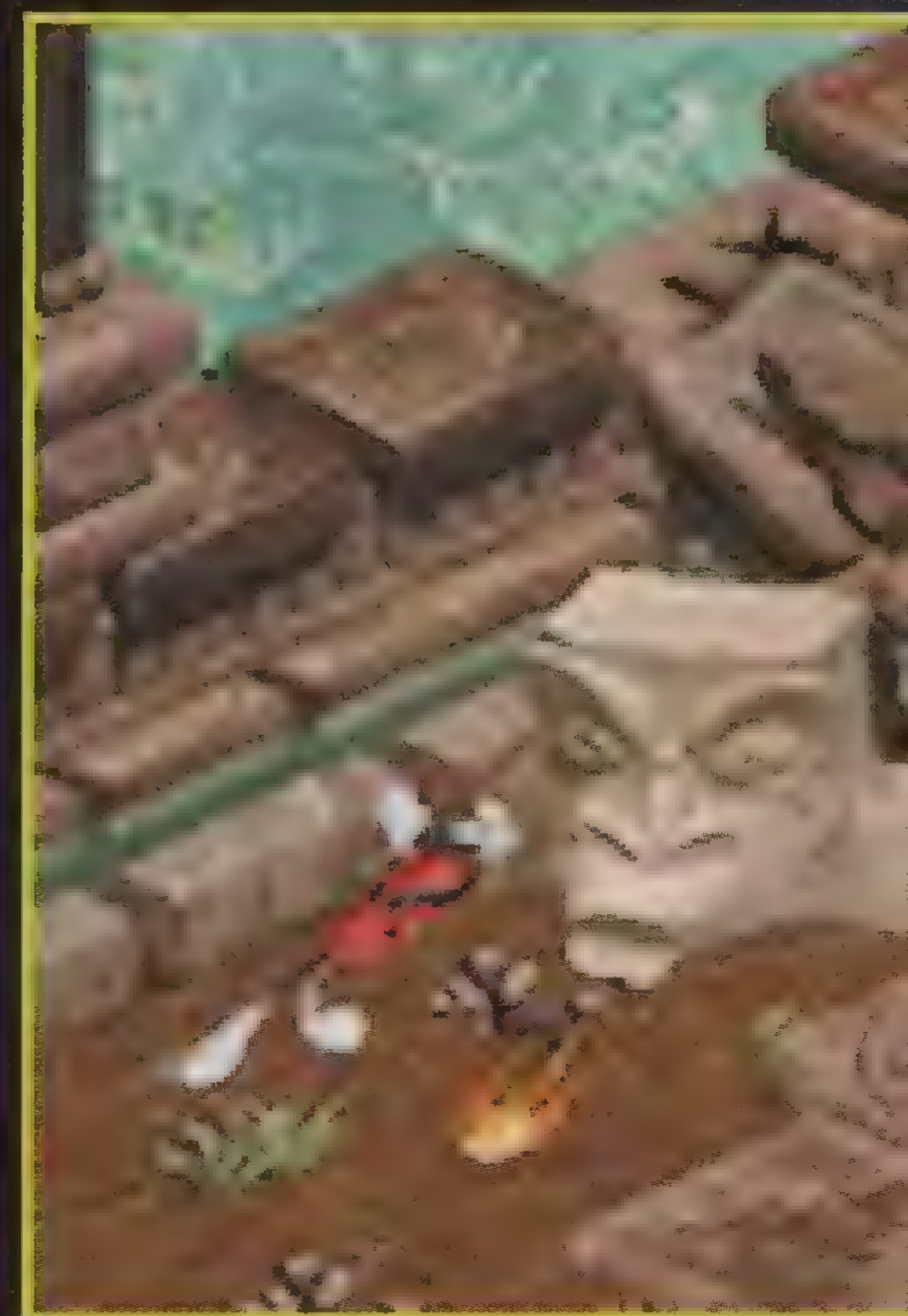
(e non paga nemmeno il biglietto)

Torna finalmente l'eroe più "cool" del mondo dei videogiochi in una nuova, entusiasmante avventura targata Virgin, ambientata nella Mecca del cinema!

Spot scappa dal cimitero inseguito da un vampiro in forma di pipistrello!

Se ancora qualcuno non fosse convinto delle potenzialità dei 32 bit, forse potrà trovare le conferme ai suoi dubbi nello spettacolare seguito di uno dei più grandi successi di David Perry, ex uomo Virgin e creatore tra l'altro di "cult games" quali *Aladdin* e lo splendido *Earthworm Jim*, di cui già ora stiamo pregustando il seguito. Questo nuovissimo episodio di *Cool Spot* non sarà però, purtroppo, curato da Perry, oramai impegnato dai propri progetti, ma le immagini che abbiamo visto (e che ora potete ammirare anche voi) e le scene alle quali abbiamo potuto assistere sembrano comunque una buona garanzia per l'esito del prodotto finale.

Come nel suo esordio sulle piattaforme a 16 bit, anche qui vedremo Cool Spot protagonista assoluto di quelle esilaranti animazioni che tanto lo avevano reso famoso, in un'avventura del tutto particolare che in qualche modo stravolge (e migliora) la struttura di gioco a cui ci aveva abituati; come potete infatti vedere dalle immagini, il canonico 2D è stato sostituito da un motore grafico tridimensionale con visuale isometrica di grande impatto visivo, permettendo la realizzazione di tutti quegli aspetti estetici che, per forza di cose, non potevano essere implementati nella prima versione del gioco. La trama, anche se non eccessivamente diversa da quella dei platform più classici, sarà arricchita da una serie di sezioni "azione-ricerca" che aumenteranno lo spessore del prodotto, sfruttando ambientazioni tratte direttamente dai più grandi successi della cinematografia Hollywoodiana, trasportati su console in puro stile cartoon: "Alien", "Star Wars", "L'ammutinamento del Bounty", "Dracula", "Indiana Jones" e altre pietre miliari della filmografia statunitense saranno

Vi ricordate la sequenza di Jurassic Park in cui gli eroi fuggono a bordo di una jeep da un T-Rex arrabbiatissimo? Eccovela riproposta dal mitico Spot.

nema

arricchiti dai mostriciattoli di rito come pipistrelli giganti, alberi carnivori, statue assassine, cinghiali inferociti, serpentoni e tirannosauri-rex, che daranno la caccia al nostro simpaticissimo amico tra templi in rovina, cimiteri abbandonati, giungle tropicali e galeoni fantasma. Tra un livello e l'altro di gioco degli spezzoni di cartoni animati in FMV uniranno le varie ambientazioni fra loro, "sfumando" progressivamente fino a portare Cool Spot nel vivo dell'azione, sua naturale condizione di esistenza. Il gioco dovrebbe esordire verso la fine del '95 nei formati PS-X, Saturn e 32X (le foto si riferiscono alla versione Play Station) e, se il risultato conclusivo manterrà le debite promesse, ci troveremo davanti a un titolo che mostrerà, senza ombra di dubbio, un nuovo modo di intendere - e giocare- i platform.

• Orwell 2000

Non so se questi simpatici personaggi siano amici o nemici, ma di fronte a un facocero alla carica farei molta attenzione!

Un'altra immagine della sequenza del cimitero: i fantasmi, naturalmente, non potevano assolutamente mancare.

Tutti i personaggi del gioco, da Spot ai super-cattivoni, sono stati realizzati con questa tecnica tridimensionale.

Spot viene trascinato via e riesce fortunosamente a sfuggire ai malvagi uomini-albero che lo guardano minacciosamente.

BANG!
Fumetti su Console

Quali saranno le tendenze del futuro? Quali sono le principali fonti di ispirazione di un buon tie-in? Quali rapporti legano il prodotto finale con i personaggi di carta da cui i programmatori sono partiti? Scopriamolo insieme in queste pagine, dando un'occhiata alle case che hanno reso il fumetto uno dei principali media di divertimento a livello mondiale.

La copertina del primo, mitico numero della testata dedicata agli X-Men, personaggi di successo della "Casa delle Idee".

Il robot Gundam: su questo numero troverete la recensione del gioco targato Bandai ispirato proprio a questa serie.

Le scoperte dell'umanità, per quanto logiche possano sembrare a chi è cresciuto vivendole, sono da considerarsi inconcepibili tornando indietro di qualche decennio. Una volta le storie erano raccontate nei libri (il cinema o la televisione non esisteva); la musica si ascoltava in casa o alle feste, e solo se era presente qualcuno in grado di "suonarla" (non esistevano i dischi, tanto meno i CD)... Ma tutte queste abitudini hanno subito dei profondi cambiamenti nel corso degli anni.
Solo cent'anni fa, pensare di andare al cinema a vedere un film o di ascoltare musica "acquistandola" in un negozio, come si fa con il pane o con un paio di scarpe, era una cosa inconcepibile.
D'altronde, trecento anni fa, anche l'idea di entrare in una libreria non era cosa che tutti potessero permettersi... È difficile, dunque, intuire quali saranno le nuove tendenze del divertimento, non soltanto tra cent'anni, ma, data la frenetica accelerazione della tecnologia, anche tra venti o trenta. Certo è che, come accade in tutte le cose, anche i libri e i fumetti subiranno dei cambiamenti, non soltanto dal punto di vista prettamente tecnico, ma anche nell'approccio che l'utente finale avrà nei confronti di questi media.
Il CD-ROM, per esempio, è di certo

Di fianco potete ammirare un'immagine di Blanka, nota star del picchiaduro Capcom Street Fighter II, in versione "Comic". I personaggi di questo gioco vengono letteralmente adorati in giappone; si organizzano feste in costume (come abbiamo già detto sui numeri scorsi di Game Power), tornei, vengono prodotti CD con canzoni ispirate ai vari eroi, ecc.
Il passaggio da queste manifestazioni di "Otakuismo" alla realizzazione di un cartone animato e, quindi, di un fumetto è abbastanza naturale e diretta, soprattutto nel Paese del Sol Levante.

"Super-Eroi con Super Problemi" e "da grandi poteri derivano grandi responsabilità", sono le fondamenta della filosofia dell'Uomo Ragno, alias Peter Parker, reporter di professione e coniuge della bellissima Mary-Jane Watson Parker, sua ex-compagna dei tempi del college. Si tratta, probabilmente del super-eroe più famoso e amato del mondo.

uno dei nuovi strumenti per accedere comodamente ed economicamente a una grande quantità di dati (ma forse non nel mondo dei fumetti, come vedremo più avanti). Ma allora perché questi prodotti (enciclopedie et similia trasposte su supporto digitale) non sembrano riscuotere tutto il successo che si prevedeva nel passato? A mio parere, al di là delle considerazioni di mercato ed economiche, sicuramente importanti e determinanti, ci sono anche delle difficoltà psicologiche. Mi spiego meglio: un romanzo, così come un film, un telefilm o un fumetto, è un tipo di divertimento del tutto passivo. Non si fa altro che sedersi in poltrona e assistere allo spettacolo o leggere le vicende che ci vengono raccontate: non c'è nessun'interazione con quanto accade sulle pagine di carta stampata o sullo schermo. L'utente di un computer o di una console, invece, è generalmente una persona che aspira a essere parte della vicenda e dell'avventura, a decidere e a interagire con quanto accade sul monitor. Psicologicamente, dunque, è difficile, per una simile persona, accettare anche in campo informatico un prodotto che si presenta come una forma di divertimento

MADE IN DISNEY

Sega, Capcom, Infogrames e naturalmente, Disney Software: software house di tutto rispetto... Non potrebbe essere altrimenti, d'altronde, quando si parla di Walt Disney. Il genio creativo che sta dietro ai personaggi dei fumetti e dei cartoni animati sicuramente più famosi in tutto il mondo (Topolino, Paperino, Zio Paperone, ecc.) è anche responsabile di aver lanciato una tradizione fortunatissima di "riduzioni" cinematografiche di famose storie per ragazzi e di favole popolari (da Biancaneve e Cenerentola in poi), che hanno portato ai recenti successi della "Sirenetta", e di "La Bella e la Bestia" e del prossimo film "Pocahontas", di cui è già stato annunciato un videogioco. La Disney è certamente il simbolo più autentico del fumetto americano nel mondo, ancora più rappresentativo e conosciuto di Marvel e DC. Pochaontas (che pure, con Superman e l'Uomo Ragno, non sono certo case di secondo piano). Quello che differenzia questa casa dagli altri "fumettari" statunitensi è, innanzitutto, l'approccio al fumetto: se da una parte si ricerca il particolare grafico realistico e d'autore, la sceneggiatura ricca di effetti speciali e di colpi di scena, qui l'occhio di bue è puntato sulla grafica simpatica e accattivante dei personaggi e sul surrealismo delle storie che, spesso, non hanno nulla da invidiare alle avventure di Indiana Jones e compagnia bella. Il più grande autore di storie a fumetti della Disney di tutti i tempi è senza dubbio Carl Barks, che ha definito i tratti caratteriali di tutti i personaggi più famosi, con storie tutt'altro che per bambini o di semplice interpretazione, ricche di contenuti interessanti e, soprattutto, divertentissime. Va senza dubbio segnalato il fatto che la scuola italiana di fumetti Disney è una delle più apprezzate e valide, a livello internazionale: basti ricordare nomi quali Alfredo Castelli (famoso per aver creato il personaggio di Martin Mystère), Rodolfo Cimino, Giorgio Cavazzano, Fabio Michelini, Romano Scarpa e Carlo Chendi, nonché il compianto Guido Martina.

Un'immagine di un fumetto del grande cartoonist giapponese Shirow.

Lo stile di Shirow aratterizzato da un forte erotismo e un grande realismo.

SUPER EROI!

Il termine "Super-Eroe" è un termine piuttosto recente e si riferisce a una serie di "vigilantes", spesso in calzamaglia, mascherati per difendere e nascondere la propria vera identità, che combattono il crimine (spesso sotto forma di "super fetentoni" e arci-nemici personali) al di là della legge, secondo regole morali ed etiche del tutto personali e, a volte, alquanto discutibili. Questo tipo di personaggi cominciò ad andare di moda nella seconda metà degli anni '30, prima dell'inizio del secondo conflitto mondiale, con eroi quali l'Uomo Mascherato (le mutande a strisce più famose della storia). Spesso questi personaggi erano accompagnati da una spalla (tendenza che si è rivelata vincente ed è continuata almeno per i vent'anni successivi, con figure come il Robin di Batman o il Bucky di Capitan America) ed erano legate a figure altrettanto vincenti di "Dark Ladies". Con Superman si introduce il concetto di "super-potere", qualcosa che giustifica la posizione del super-eroe come qualcuno che va oltre ciò che può fare una persona comune, un potere, una capacità, un'abilità di qualsiasi tipo, che è del tutto aliena o sovrumana. Per contro, per rendere il personaggio battibile, almeno in teoria, gli vengono attribuiti dei punti deboli che possono neutralizzare questi poteri (nel caso di Superman, la Kryptonite) e per rendere le sfide più interessanti gli vengono fatti affrontare personaggi negativi ma ugualmente "super" potenti. Da qui in poi, con Capitan America e gli Invasori, si cominciano a usare i Super-Eroi come propaganda anti-nazista e si perde la spensieratezza e l'innocenza che questi personaggi avevano negli anni precedenti, come puro "divertissement". Questo periodo e quello successivo, inoltre, segnano l'inizio di un grande conflitto (non la Seconda Guerra Mondiale): la lotta tra la Marvel (la "Casa delle Idee" famosa per l'Uomo Ragno, i Vendicatori, gli X-Men, ecc.) e la DC (Detective Comics), famosa per Superman, Batman, Freccia Verde e molti altri personaggi notissimi. La Marvel, a lungo andare, sembra vincere la sfida, nel campo dei fumetti "popolari" di super-eroi venduti quindicinalmente, e la DC decide, negli anni '80, di riproporsi sul mercato con una nuova veste, più elitaria e curata, lanciando una serie di prodotti d'autore che sono entrati, meritatamente, nel giro di pochissimo tempo nell'olimpo delle pietre miliari del fumetto internazionale: stiamo parlando di autori come Frank Miller (Il Ritorno del Cavaliere Oscuro), di Alan Moore (Watchmen e V for Vendetta, nonché The Killing Joke) e, più tardi, Neil Gaiman, autore britannico che ha inaugurato con il suo eccezionale "Sandman" una nuova collana dichiaratamente "per adulti", la Vertigo Comics, che raccoglie reinterpretazioni di vecchi personaggi come "Black Orchid", "Swamp Thing" e altri. In questi fumetti il termine "Super-Eroe" subisce dei radicali cambiamenti, tali da costringere anche la Marvel a una rielaborazione dei propri stereotipi e a una "modernizzazione" di tutti i suoi personaggi principali. Un esempio lampante è il lancio della collana 2099, con le versioni cyberpunk di cento anni dopo di personaggi del calibro del Dottor Destino, del Punitore, di Thor, degli X-Men e, naturalmente, dell'Uomo Ragno. E l'Italia? La Marvel ha aperto una sezione italiana ufficiale già da diverso tempo e ormai tutte le edicole sono tappezzate di nuove iniziative ogni mese, frutto di un lavoro titanico per rimettere ordine nel caos creato dalle case che avevano precedentemente i diritti per i vari personaggi e per colmare le lacune che ci dividono dalle serie che escono quindicinalmente oltreoceano. Speriamo ardentemente che anche nel "bel paese" presto si segua l'esempio della Marvel UK, che ha inaugurato con il gruppo mutante Excalibur, una testata indipendente che ha riscosso un notevole successo: i talenti non ci mancano e sono certo che l'esperimento andrebbe a buon fine.

Morpheus (alias Sandman) è il protagonista dell'omonimo fumetto del geniale autore inglese Neil Gaiman.

passivo, per quanto sofisticata e ben realizzata.

Ma le tendenze, come ho accennato nell'apertura dell'articolo, cambiano e, di questi tempi, non si tratta di cambiamenti lenti e graduali, ma di vere e proprie rivoluzioni che nel giro di pochi anni possono mutare il volto di una forma di divertimento.

È indubbiamente vero: il piacere prettamente tattile e visivo di sfogliare le pagine in quadricromia di un fumetto tradizionale o di cercare, nei banchetti delle fiere, quel numero maledetto che ci manca per completare la collezione, sollevando nuvole di polvere, ci dà un senso di "possesso" e di "ordine" e ci fa sentire un po' degli Indiana Jones che si dedicano a una forma molto particolare di archeologia... Ma pensate alle potenzialità offerte, ad esempio, da una rete mondiale come Internet, in cui potreste non soltanto arrivare a trovare il numero mancante alla vostra collezione e ordinarlo, ma persino a "scaricarlo" nell'hard disk del vostro computer, magari in versione digitalizzata! Oppure pensate ai banchetti delle fiere trasformati in rivenditori di CD-ROM in cui sono contenute collezioni già complete e pronte per la lettura di ogni testata presente sul mercato... D'altronde, qualcuno ci sta già provando: la Toy Biz, infatti, ha recentemente prodotto dei CD-

"A Death in the Family", sulla morte di Robin, è stato uno degli esperimenti peggio riusciti della DC Comics.

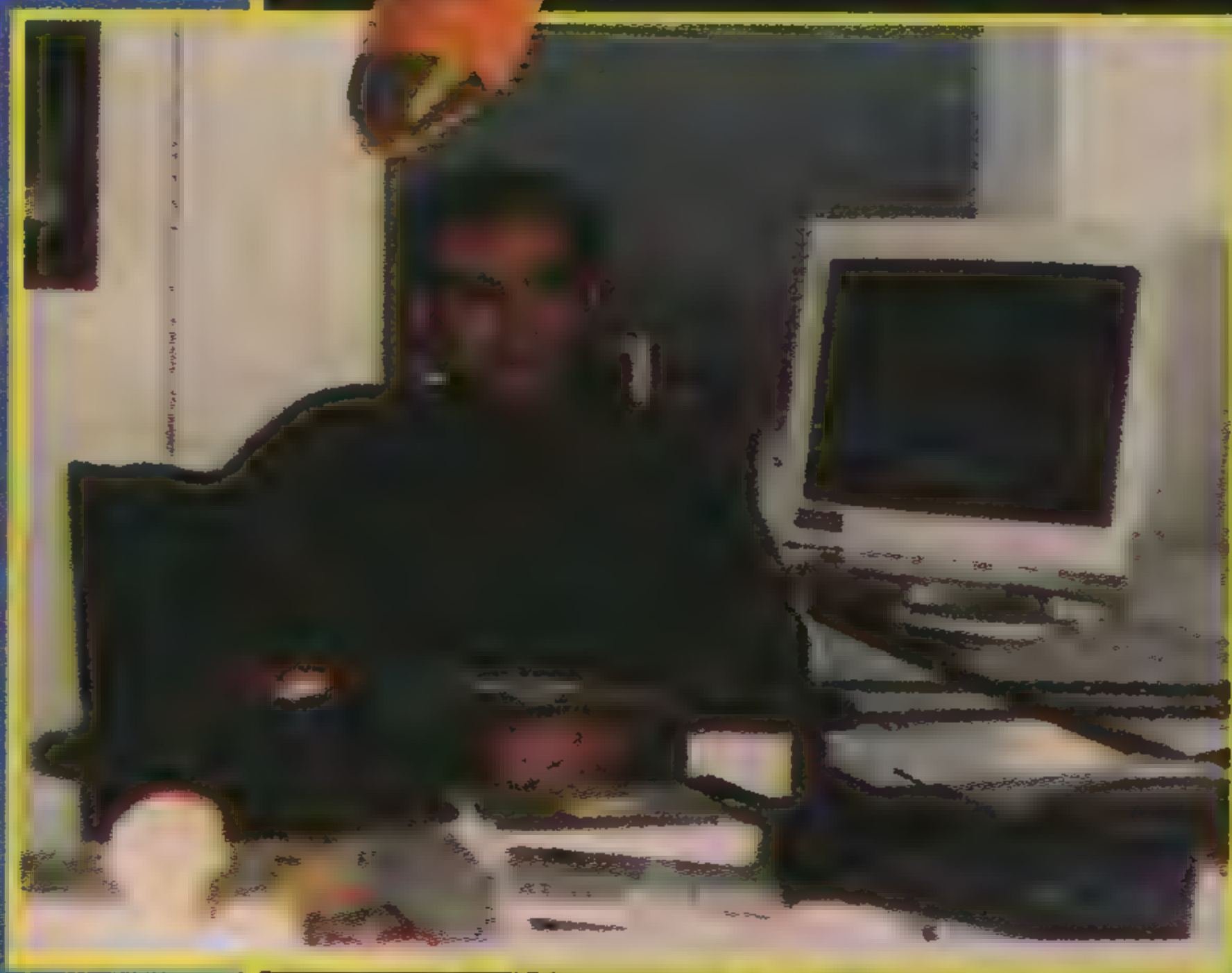
INVERSIONE DI TENDENZA

Naturalmente, non soltanto i fumetti vengono trasformati in videogiochi, ma accade anche il processo contrario: alcuni esempi lampanti sono Sonic (che ha avuto per un certo tempo anche una testata propria della Rizzoli Egmont), Double Dragon, Golden Axe, Street Fighter 2 (che, come ben sapete, è diventato anche un film e un lungometraggio a cartoni animati), Ganbare! Goemon e Mortal Kombat. Questo avviene, ovviamente, soltanto nel caso in cui i personaggi di un certo videogioco abbiano raggiunto una popolarità tale da giustificare una loro commercializzazione nell'ambito di altri media quali, appunto, il fumetto, il cinema e le serie televisive di cartoni animati... E senza dubbio alcuno, i titoli sopracitati sono talmente conosciuti e venerati, soprattutto in Giappone, da permettere una simile operazione.

ROM Comic Books della Marvel (per PC IBM-compatibili) sugli X-Men, l'Uomo Ragno i Fantastici Quattro e Iron Man.
Personalmente, forse a causa della grande quantità di fumetti conservati nei miei armadi che, ormai, mi sta creando seri problemi esistenziali, trovo questo scenario un po' freddo e spersonalizzante, ma sono certo che persone più lungimiranti potrebbero apprezzare tutti i vantaggi di un simile cambiamento di tendenza. Comunque sia, c'è anche un altro problema, a cui abbiamo già accennato: se il CD-ROM offre una grande mole di dati disponibili immediatamente, è anche vero che il prezzo del sup-

Sopra: Golden Axe. In alto il fumetto di Shinobi e sotto Wonder Boy.

IL BATMAN DIGITALE DI PEPE MORENO

Nel 1989 la DC pubblica "Batman Digital Justice", il primo fumetto al mondo a essere completamente realizzato in grafica computerizzata dall'artista spagnolo, allora trentacinquenne, Pepe Moreno. Successivamente, l'autore decise di realizzare una versione su CD della sua opera, rendendola interattiva e simile a un ipertesto.
"Più che un artista sono un futurologo. Vendo il futuro alle grandi società. Ho seguito gli ipermedia per anni, l'idea è di finanziare l'iperfumetto 'Batman Digital Justice' come un progetto concettuale. Stiamo cercando di creare un ponte fra il mercato dei fumetti e quello dei giochi per computer - speriamo di creare da questo un'industria del tutto nuova. Non ho problemi con la concorrenza, poiché non esiste nessun altro che stia facendo qualcosa di simile. Sappiamo tutti cosa sta per accadere - ma non esiste ancora un mercato." Ma i progetti di Moreno non si sono realizzati, e tutt'ora questo anello di congiunzione tra il mondo del fumetto e l'industria dei videogiochi manca sia per motivi concettuali che per questioni economiche di produzione.
"In futuro svilupperemo i fumetti generati da computer e gli iperfumetti allo stesso tempo... quando raggiungeremo questo stadio probabilmente io mi occuperò già di altre cose," continuava Moreno in un'intervista rilasciata in quell'epoca. Purtroppo le sue previsioni si sono rivelate un po' troppo ottimistiche, ma il suo sforzo è un chiaro esempio di quali tendenze parallele potrebbero influenzare il fumetto e il divertimento interattivo.

L'artista spagnolo Pepe Moreno, autore del fumetto in grafica computerizzata di Digital Justice.

DATE DA RICORDARE

• 18 Ottobre 1896
Yellow Kid viene pubblicato sui quotidiani americani. Si può considerare il primo fumetto vero e proprio a causa dell'uso inedito dei "balloon".

• 7 Gennaio 1929
Escono sui quotidiani americani due nuove strisce di fumetti: Tarzan (di Hal Foster, ispirata al romanzo di E. R. Burroughs) e Buck Rogers in the Year 2429 (di Philip Nowlan e Dick Calkins, tratta da un romanzo di Nowlan). Queste due strisce di fumetti "feriali" aprono per primi le porte del fumetto d'avventura.

• 1 Gennaio 1930
Escono le prime storie a fumetti di Mickey Mouse (già star del cinema grazie ai cortometraggi di Walt Disney).

• Febbraio 1936
Escono le prime strisce dell'Uomo Mascherato, di Lee Falk (testi - già autore delle strisce del mago Mandrake) e Ray Moore (disegni). Si introduce per la prima volta il concetto di vigilante mascherato.

• 1934
Esce la prima tavola domenicale di Flash Gordon, di Alex Raymond.

• 1954
Escono sul Daily Express di Londra le prime strisce di Jeff Hawke, primo fumetto di fantascienza con un approccio scientifico e realistico dedicato a un pubblico adulto, dello scozzese Sindey Jordan e di Eric Souster e Jim Gilbert, ex appartenenti alla R.A.F.

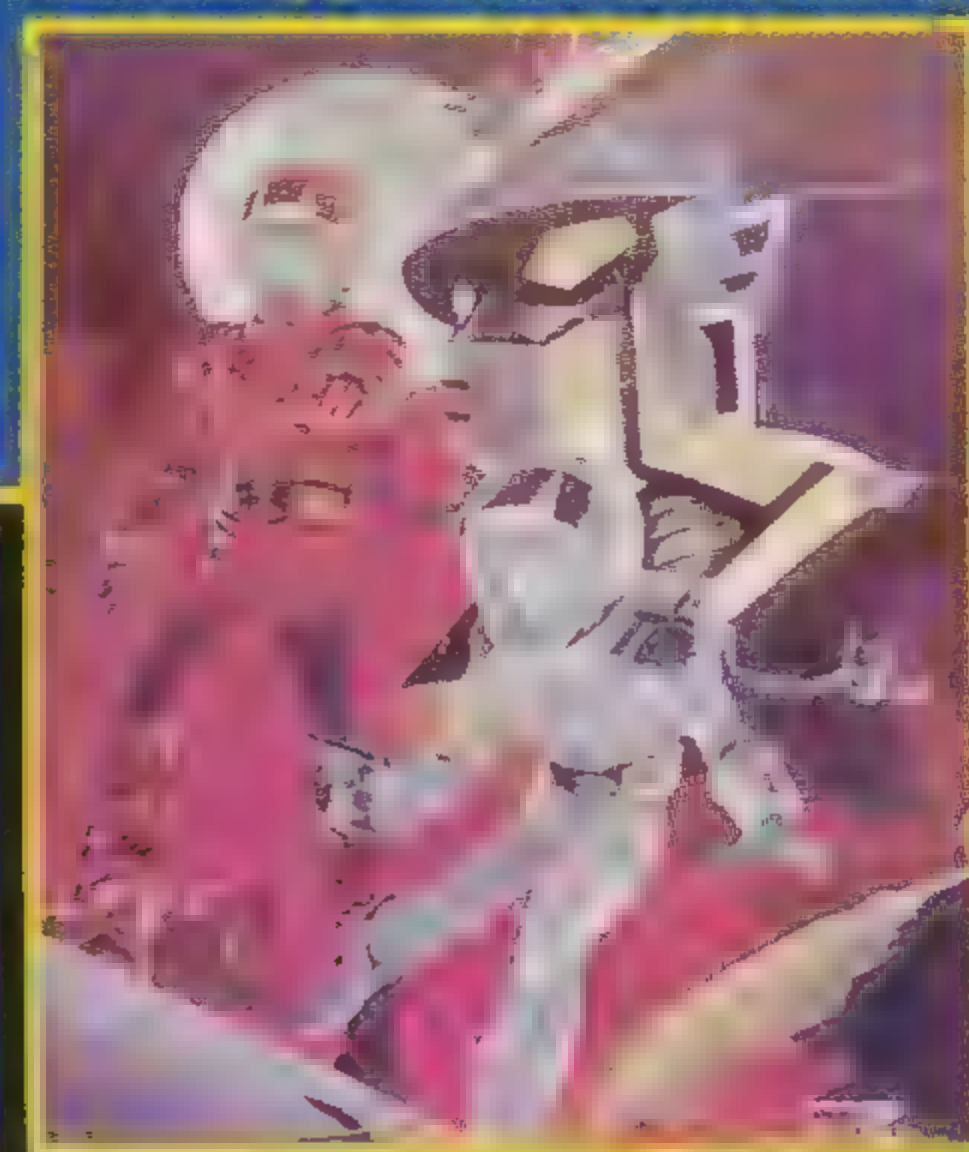
• 1961
Arrivano nelle edicole i Fantastici Quattro, i super-eroi più famosi della Marvel.

• Agosto 1962
Esce Amazing Fantasy numero 15, ultimo numero della testata sperimentale che conteneva le avventure di vari eroi Marvel. In questo numero vengono pubblicate le origini dell'Uomo Ragno, di Stan Lee e Steve Ditko. Nonostante il fallimento di AF Spider-Man continua le sue avventure su una testata propria: Amazing Spider-Man, che esce nel marzo del '63.

• 7 luglio 1963
Viene pubblicato il primo numero di "The X-Men" di Stan Lee e Jack Kirby. La prima serie di storie (66 numeri) non avrà molto successo e proseguirà fino al 1970.

che
per

CONSOL LEVANTE

È inevitabile che nel mondo dei giochi per console, in cui l'industria giapponese regna incontrastata su tutto il globo, siano proprio i fumetti nipponici a farla da padrone nelle conversioni. Innanzitutto, il Giappone è uno dei paesi più prolifici in assoluto, in campo fumettistico e di animazione (sia per la TV con le serie di Anime, americanizzazione giapponese di "Animation", che nelle sale cinematografiche o nelle produzioni per il mercato delle videocassette, i cosiddetti OAV) e questo permette di creare Tie-in di qualsiasi genere e con qualunquetipo di ambientazione: per i giochi fantasy basta ispirarsi a serie come "Legend of Lodoss Wars", per quelli di fantascienza c'è veramente soltanto l'imbarazzo della scelta (da Gundam a Tekkaman Blade, da Appleseed a Robotech, da Five Star Stories ad Akira), per i platform pieni di personaggini simpatici e grafica colori pastello ci sono decine di fonti di ispirazione diverse (Lamù & C., per esempio), per quelli di combattimento Ken il Guerriero, i Cavalieri dello Zodiaco, Dragonball e via di seguito... Insomma: oltre ad avere sotto mano le fonti c'è anche una grande varietà di soggetti, senza contare la tendenza nazionalista nipponica a imporre questo stile in ogni campo, primo fra tutti proprio quello grafico e stilistico. Per tutti questi motivi abbiamo un'infinita di titoli basati su Manga, Anime od OAV di vario genere, rispetto a qualunque altro tipo di produzione (vedere il box schematico in ultima pagine). Talvolta, però, anche i giapponesi si ispirano a personaggi fumettistici occidentali, ben consci che per conquistare un mercato è comunque necessario "concedere" ai suoi fruitori degli elementi facilmente riconoscibili e apprezzabili. D'altronde, esiste anche la tendenza opposta, e cioè quella delle case di software nostrane di imitare in qualche modo lo stile di gioco tipicamente nipponico, soprattutto nel campo delle avventure e dei GdR. Da questo punto di vista bisogna segnalare positivamente David Perry e la sua Shiny Entertainment per essere riusciti a creare un personaggio di successo che non ha nulla a che fare con gli standard giapponesi sotto nessun aspetto: il grande Earthworm Jim!

I protagonisti della prima serie di Gundam: Amuro (Peter) Rey e Char Aznable.

FUMETTI A IDEOGRAMMI

Recenti studi hanno dimostrato che il giapponese medio passa dalle due alle quattro ore su treni e mezzi pubblici ogni giorno per recarsi da casa al posto di lavoro e viceversa. Dato che, sempre mediamente, dorme quattro o cinque ore per notte (Tokyo è una delle capitali mondiali del suicidio), durante questi viaggi dorme, oppure passa il tempo a leggere. Nel novanta per cento dei casi si tratta di un manga di qualche tipo, dalla fantascienza alle arti marziali, dal demenziale all'erotico. I fumetti, in Giappone, vengono molto più seguiti che in qualunque paese europeo (tranne forse l'Inghilterra, in cui la Marvel ha esteso già da molto il suo impero). Tutti leggono, dai bambini alle casalinghe e agli impiegati o persino agli alti manager. Dato che, però, le condizioni di lettura sono spesso di scarsa attenzione, ecco che lo stile, rispetto ai fumetti occidentali, cambia moltissimo per presentazione grafica e per quantità di testo all'interno dei balloon. Si tratta di una semplice questione di necessità e di domanda di mercato: un giapponese impiega circa un secondo e mezzo a leggere una tavola e, dato che legge fumetti, come detto prima, per tre o quattro ore al giorno, è facile fare un conto della quantità di tavole di cui abbisogna mediamente per sentirsi soddisfatto (e cioè, per quanto possa sembrare incredibile, quasi diecimila tavole di fumetto ogni giorno: circa cento Martin Mystère o Dylan Dog). Naturalmente si tratta di risultati puramente indicativi di una tendenza paurosa e frenetica, come tutti gli aspetti della vita di una grande città del Sol Levante. Ecco perché noi occidentali spesso tendiamo a fare molta fatica per capire cosa sta succedendo sulle pagine di un fumetto orientale; noi siamo troppo abituati a vedere le azioni dei personaggi commentate e sottolineate, spiegate in ogni dettaglio, mentre in Giappone le sequenze d'azione sono estremamente veloci e realistiche, prive di qualunque commento. Ma questo non deve affatto far giungere il lettore alla facile conclusione che il fumetto nipponico sia qualitativamente inferiore a quello occidentale: la ricerca introspettiva e psicologica dei personaggi è un punto fisso nella creazione di un nuovo Manga, così come la maniacale cura grafica con cui vengono rappresentati gli scenari, gli oggetti o il design dei mezzi di trasporto e delle armi. Da questo punto di vista, un esempio perfetto per capire le differenze grafico-stilistiche e concettuali che dividono il mondo fumettistico occidentale da quello orientale è rappresentato dalla produzione di uno dei più grandi maestri dell'Isola degli Dei, il grande Masamune Shirow che con Black Magic, Appleseed, Squadra Speciale Ghost, Dominion Tank Police e il recentissimo (e assolutamente eccezionale) Orion, ha definito il genere Cyberpunk secondo la sua personale visione delirante e onirica, sempre, però, ricostruita in modo perfettamente coerente e logico, cosa che non si può assolutamente dire degli squallidi e patetici tentativi di imitazione raffazzonati dalle produzioni nostrane. Per non parlare, poi, dell'incredibile genio visionario di Go Nagai, che soprattutto con Devilman, è riuscito a creare un universo horror e fantascientifico degno dei migliori autori americani, come Howard Phillips Lovecraft.

porto, attualmente, è troppo alto per permettere a un simile mercato di diventare uno standard alternativo a quello cartaceo (se volete acquistare soltanto un paio di vecchi numeri dell'Uomo Ragno, non per questo siete necessariamente disposti a spendere un centinaio di biglietti da mille per acquistare il CD che li contiene!).

Proprio per questi motivi (nonché per molti altri, più prosaici e materiali come budget e capacità di programmazione), spesso le riduzioni videoludiche su licenza dei vari titoli fumettistici, non riescono a ricalcare fedelmente lo spirito dei personaggi o la frenesia dell'azione (soprattutto nei tie-in super-eroistici come i vari *Maximum Carnage* e company), con l'unica eccezione, forse, di quelli ispirati ai personaggi della Disney che, proprio per le loro caratteristiche intrinseche, si prestano maggiormente all'engine di un gioco di piattaforme o d'azione.

Nell'attesa che queste previsioni si avverino e che il mondo dei computer e delle console ci offra un nuovo modo di leggere e di giocare i fumetti, dobbiamo, per così dire, accontentarci di quello che passa il convento, anche se, in fondo, non è nulla di innovativo.

• ***Scarlet***

I "Super Deformed" sono tipici dei Manga nipponici.

TUTTI I TITOLI (o quasi...)

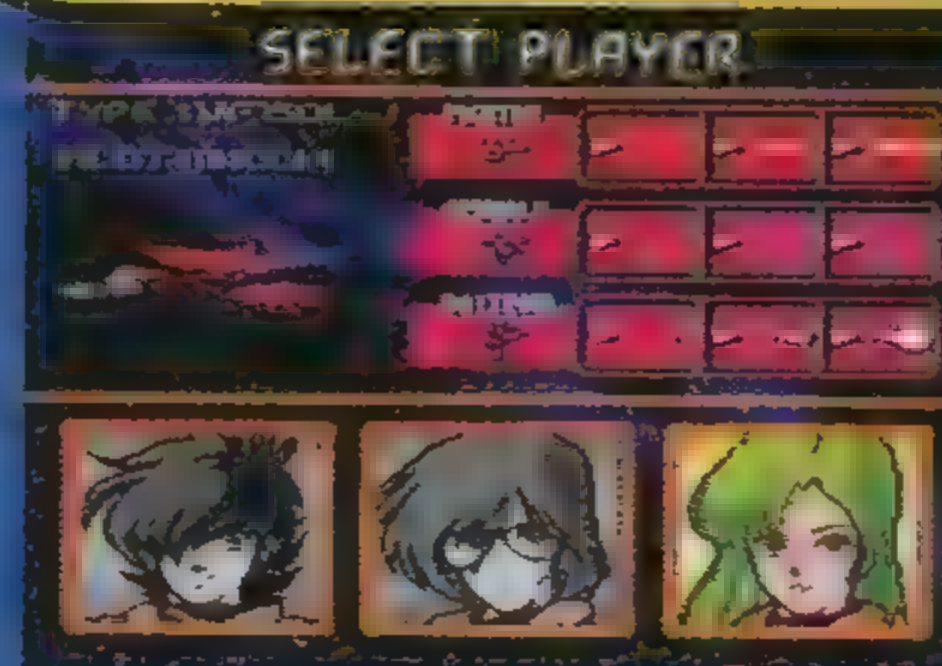
WALT DISNEY

Castle of Illusion	Sega	'91 (MS/MD)
Fantasia	Infogrames	'92 (MD)
Quack Shot	Sega	'92 (MD)
Duck Tales	Capcom	'92 (NES/GB)
Mickey's Dangerous Chase	Capcom	'92 (GB)
The Lucky Dime Caper	Sega	'92 (MS/GG)
Cip e Ciop Agenti Speciali	Capcom	'92 (NES)
The Magical Quest	Capcom	'92 (SNES)
World of Illusion	Sega	'93 (MD)
Mickey Mouse 2	Sega	'93 (MS/GG)
Duck Tales 2	Capcom	'94 (NES)
Deep Duck Trouble	Sega	'94 (GG)
Topolino Mania	Sony/Disney Software	'94 (SNES/MD)
The Great Circus Mistery	Capcom	'94 (SNES)

PUBBLICAZIONI VARIE

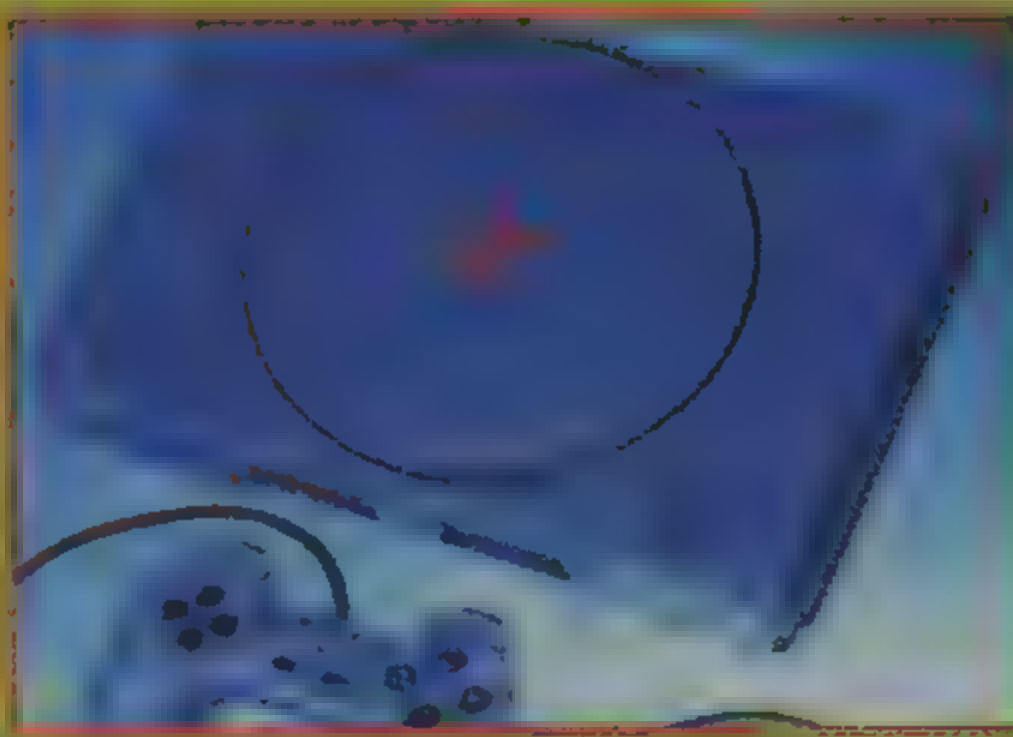
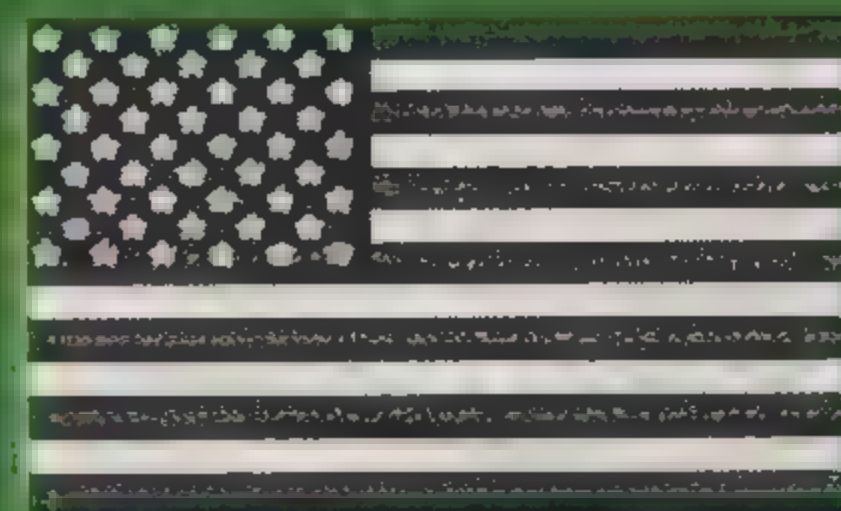
Buck Rogers	EA/SSI	'92 (MD)
North & South (Les Tuniques Bleu)	Milton Bradley	'92 (MS)
Asterix	Sega	'92 (MS)
Asterix	Infogrames	'93 (SNES/GB)
Popeye	Sigma	'93 (GB)
Asterix and the Secret Mission	Sega	'94 (GG)
I Puffi	Infogrames	'94 (SNES/GB)
Bart VS the World	Acclaim	'93 (NES/MS)
Bart VS the Juggernauts	Acclaim	'93 (GB)
Jetsons	Taito	'93/'94 (GB/SNES)
The Treasure of Sierra Madrock	Taito	'94 (SNES)
Flintstones	Ocean	'95 (GB/SNES)

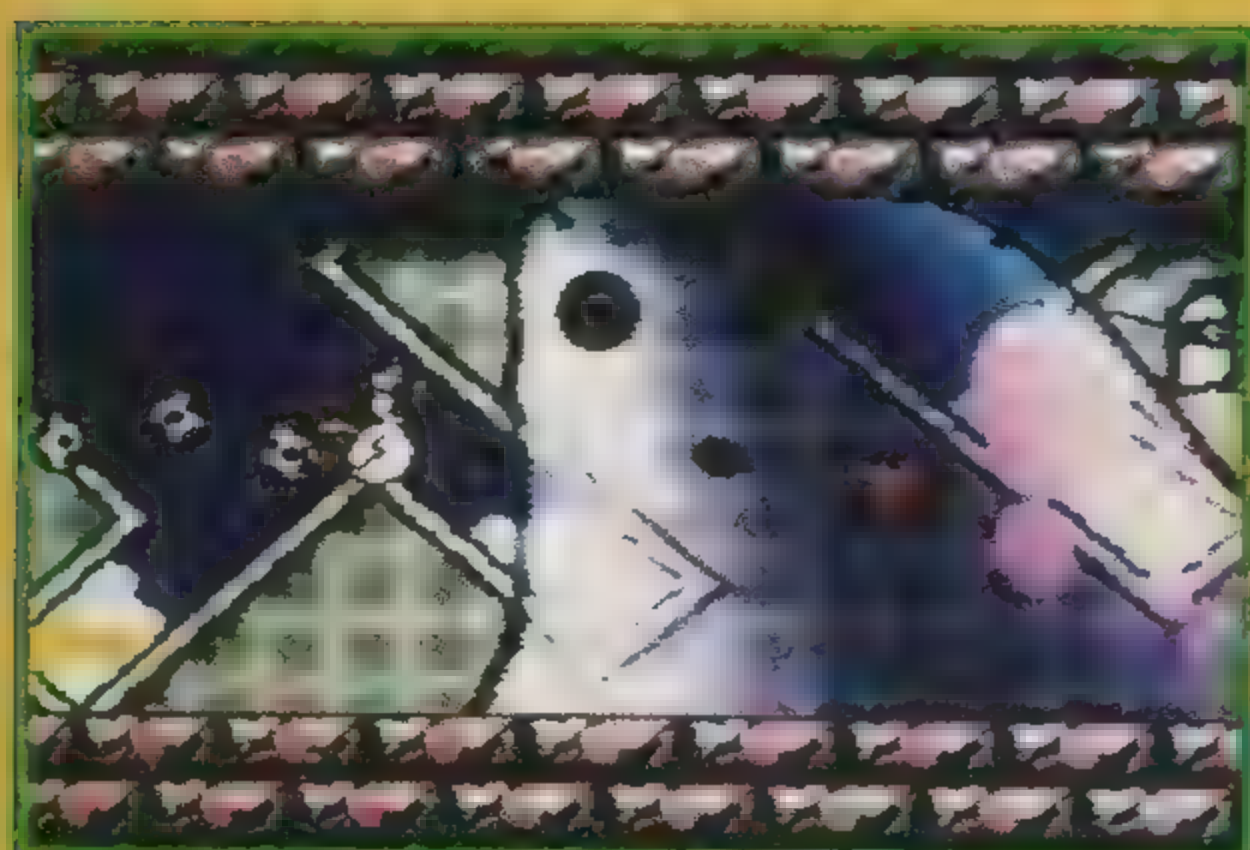
FUMETTI GIAPPONESI

Last Battle	US Gold	'88 (MD)
U.N. Squadron	Capcom	'91 (SNES)
Ranma 1/2	Masiya	'92 (SNES/PC Engine/GB)
Macross 2036	Masiya	'92 (PC Engine Duo)
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	'92 (GB)
Turtles II	Konami	'92 (NES)
Teenage Mutant Hero Turtles IV	Konami	'92 (SNES)
TMNT Return of the Shredder	Konami	'93 (MD)
Turtles Tournament Fighter	Konami	'93 (SNES)
Dragonball Z II	Bandai	'93 (SNES)
Mazin Saga	Sega	'93 (MD)
Ranma 1/2 2	Masiya	'93 (SNES)
Godzilla	Banpresto	'93 (Coin Op)
SD Gundam	Banpresto	'93 (Coin Op)
Macross II	Zamuse	'93 (Coin Op)
Super Akira	ICE	'93/'94 (SNES/CD32/MD)
Gundam	Sega	'93 (Coin Op)
Turtles III Radical Rescue	Konami	'94 (GB)
Macross Scrambled Valkyrie	Zamuse/Big West	'94 (SNES)
SD Great Battle 2	Bandai	'94 (SNES)
Dragonball Z III	Bandai	'94 (SNES)
Ranma 1/2 3	Rumic Soft	'94 (SNES)
Cyborg 009	Bec	'94 (MCD)
Dragonball Z I	Bandai	'94 (SNES/MD)
Mazinga Z	Bandai	'94 (SNES)
V Gundam	Bandai	'94 (SNES)

MARVEL COMICS

Spider Man	Sega	'91 (MS/MD)
Spider Man	Nintendo	'92 (GB)
Captain America and the Avengers	Data East	'92 (MD)
Spider Man Return of the Sinister Six	Flying Edge (Acclaim)	'93 (GG)
Spider Man 2	LJN	'93 (GB)
Spider Man 3	LJN	'93 (GB)
Spider Man Return of the Sinister Six	LJN	'93 (NES)
Spider Man & the X-Men in Arcade's Revenge	Software Creation	'93 (SNES)
Captain America and the AvengerS	Mindscape	'93 (SNES)
X-Men	Sega	'93 (MD)
Spider Man & the X-Men	LJN	'94 (GB)
X-Men	Capcom	'94 (SNES)
The Incredible Hulk	US Gold	'94 (SNES/MD)
Maximum Carnage	Acclaim	'94 (MD)
Wolverine	Acclaim	'95 (SNES)
The Punisher	Capcom	'95 (MD)

DC COMICS

Superman	Sunsoft	'92 (MD)
Batman Return of the Joker	Sunsoft	'92 (NES)
Batman ReturnS	Atari	'92 (Lynx)
Batman Returns	Sega	'93 (GG/MD)
Batman Returns	Konami	'93 (SNES)
Batman the Animated Series	Konami	'94 (GB)
The Death and Return of Superman	Sunsoft	'94 (SNES)
The Adventures of Batman & Robin	Konami	'95 (SNES)

L'EREDE DI SUPER MARIO 2

Shigeru Miyamoto ha gentilmente risposto ad alcune domande riguardanti il suo nuovo strepitoso titolo per Super Nintendo che, con ogni probabilità, sarà in grado di bissare il successo riscosso da *Super Mario World* a suo tempo.

Anche se gli ambienti ricordano *Super Mario World*, il protagonista è Yoshi!

I super mostri finali sono più grandi rispetto ai titoli precedenti.

GP: Quando hai cominciato a lavorare al progetto di *Yoshi's Island*?
SM: Il progetto è nato circa quattro anni fa, e con il tempo ha subito diverse variazioni, fino a raggiungere la struttura definitiva che ha assunto adesso.
GP: Si può considerare il sequel di *Super Mario World*?
SM: Anche se certe inormazioni sono da considerarsi ancora riservate... posso dirvi che *Yoshi's Island* È il sequel di *Super Mario World*!
GP: Quali sono le principali differenze fra questo titolo e il suo predecessore?
SM: Abbiamo voluto far diventare Yoshi il personaggio principale. Lo stile di gioco è lo stesso che ha reso popolare Mario, ma poiché il protagonista è Yoshi, e non Mario, sono divenuti disponibili molti più trucchi e accorgimenti da usare mentre si gioca. Per fare un esempio, Yoshi può ingoiare i nemici, il che porta a una serie di possibilità che, a dir poco, si possono definire interessanti. Inoltre, il modo di saltare di Yoshi è differente da quello di Mario. Giocando a *Yoshi's Island* troverete numerose differenze rispetto a *Super Mario World.*
GP: In linea generale, preerisci la grafica con cui è stato realizzato *YI*, oppure quella renderizzata che ha reso famoso *Donkey Kong Country*?
SM: Se devo essere sincero mi piacciono entrambe le espressioni grafiche, dico sul serio.
GP: Il gioco fa largo uso del chip FX. Quali sono gli aspetti per il quale viene utilizzato maggiormente?
SM: Il progetto di *Yoshi's Island,* in realtà, è cominciato quasi contemporaneamente allo sviluppo del chip Super FX, ed è stato concepito proprio per sfruttare al meglio le potenzialità offerte da questo processore; per esempio, l'effetto di scaling usato negli sprite, frutto della tecnologia dell'FX, o gli oggetti in movimento che vengono ruotati, si avvicinano e si allontanano dallo schermo con effetti di zoom. Inoltre i nemici saranno rappresentati da sprite più grandi di quelli visti negli altri giochi per Super Nintendo, e sarà possibile gestire più sprite in movimento sullo schermo contemporaneamente grazie alla velocità di calcolo offerta dal chip.
GP: Quant'è grande questo gioco?
SM: In quanto a memoria, si tratta di ben 16 Mbit ma, come potrete ben immaginare, l'effettivo volume di gioco è superiore rispetto agli altri titoli che occupano tale memoria, grazie alla compressione permessa dalla tecnologia del chip Super FX. La mappa è più piccola di quella di *Super Mario World,* ma ci sono molti più trucchetti e particolarità condensati nel gioco vero e proprio. Per esempio, potrete incontrare più di 130 tipi differenti di nemici unici (alcuni dei quali appaiono soltanto una volta in una determinata scena, quindi vi prego di non perderveli!). Vi consiglio di provare a interagire con ogni personaggio nei vari modi che Yoshi vi mette a disposizione: alcuni di essi riservano delle notevoli sorprese.
GP: *Super Mario World* era un gioco estremamente sofisticato dal punto di vista della giocabilità. Da quel punto di partenza, è stato difficile realizzare nuove idee per questo *Yoshi's Island?*
SM: Sì, è stato estremamente difficile creare un sequel, ed è stato uno dei motivi che ci ha spinto a mettere Yoshi al centro dei riflettori come personaggio principale. Cambiando il protagonista, infatti, si possono variare le azioni che il giocatore può compiere. Inoltre, il gioco non finirà a meno che non venga rapito Baby Mario e questo dà al tutto un tocco e un'atmosfera un po' diversi.
GP: Quale pensi che sia la differenza tra i tuoi giochi di Mario e quelli delle altre case che tentano di copiare questo tipo di titoli a piattaforme?
SM: Non sono certo nella posizione di esporre giudizi sul lavoro altrui: penso che stiano semplicemente cercando di imitare la superficie, senza andare in profondità, considerando il tipo di trucchi, di azione, ecc, che viene inserita in questi giochi. Abbiamo alle spalle una lunga storia che ci fa credere, a ragione, di essere in grado di realizzare buoni prodotti, e abbiamo un Know How prezioso che ci permette di far sì che i nostri sogni diventino realtà su ogni formato.
GP: È vero che *Yoshi's Island* sarà il tuo ultimo gioco su Super Nes?
SM: Assolutamente no! Sto lavorando a molti altri titoli per SNES, ma questo non scrivetelo (certamente, NdR).

Viene riproposto lo stesso stile grafico che ha caratterizzato i giochi di Mario.

Alcuni livelli sono ricchi di particolari, sia negli sprite che nel background.

Un altro esempio che illustra efficacemente le dimensioni degli sprite nemici.

Tra pochi giorni potremo mettere le mani sulle prime PlayStation italiane e verificare le strategie della Sony per imporsi anche nel mondo del divertimento elettronico.

MADE IN ITALY

La Sony Electronic Publishing Italy S. p. A ha fissato il suo personale D-Day: finalmente, il 29 settembre la PlayStation sbarcherà in Italia per tentare di liberarci, volenti o nolenti, dal predominio di Sega e Nintendo. Il lancio erupeo sarà curato direttamente dalla Sony Computer Enterteinment Europe e dalle filiali operative di tutti i paesi coinvolti. È la prima volta che, in Italia, la distribuzione di una console viene affidata a una filiale della casa madre, e questo potrebbe rivelarsi un fattore molto importante nella corsa per il dominio del mercato. Nel bene o nel male, sembra che il mondo economico si stia avviando verso una lenta ripresa e, secondo le stime, anche il mercato italiano dei videogiochi da casa si dice destinato a crescere, passando dai 150 miliardi del '94 ai 170 miliardi del '95. Tenendo conto di questi dati, è facile comprendere la decisione della Sony di voler essere presente in prima persona per la commercializzazione di un prodotto a cui tiene molto. Le conseguenze di questa scelta saranno molteplici e, presumibilmente, tutte

L'ORA DEL RISC-ATTO

CPU
R3000A, chip RISC a 32 bit con una frequenza di clock di 33 Mhz

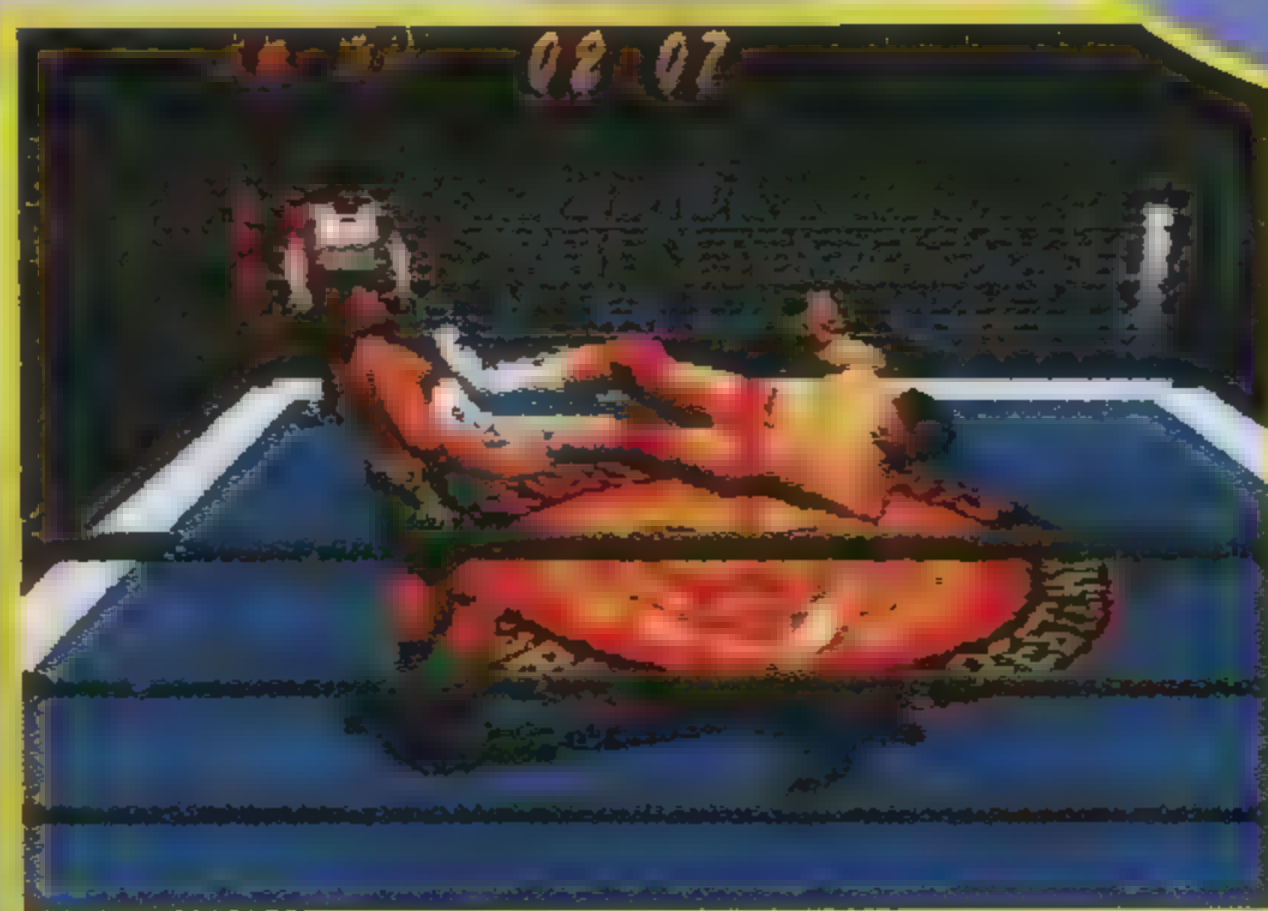
FORMATO
CD-ROM a doppia velocità (300 KByte al secondo)

[illegible]
2 Mbyte (16 Mbit) di RAM e 1Mbyte (8 Mbit) di VRAM

SONORO
Processore 16 bit, 24 canali stereo

[illegible]
Chip dedicato alla gestione della grafica poligonale, in grado di visualizzare 360.000 poligoni al secondo e 180.000 poligoni rivestiti al secondo

GRAFICA
16,8 milioni di colori [illegible] risoluzioni, 256x224 e 640x480

Discworld è uno dei primi titoli che, sviluppato su PC, verrà convertito per PSX.

Altro titolo in 3D per il gioiello di casa Sony. Stavolta si tratta di Wrestling.

favorevoli a noi videogiocatori. Innanzitutto, il prezzo della macchina e dei giochi sarà fissato rispettando le promesse e sarà in linea con quello proposto dalle altre nazioni, compresi gli Stati Uniti. In Italia questo non è mai avvenuto, non necessariamente per colpa di distributori e negozianti, ma spesso a causa di discutibili politiche delle varie case produttrici di software e hardware. Altre considerazioni partono dal fatto che la Sony è un grande colosso nel campo dell'industria. Visto che realizza moltissimi prodotti, ha sicuramente una grande esperienza nel campo della distribuzione e della promozione e sa bene come gestire i rapporti con i canali di vendita e d'informazione. Infatti, si parla già di punti vendita PlayStation e della grande campagna pubblicitaria che affiancherà il lancio della nuova console, curata nella parte creativa dalla Simon-Palmer, agenzia già autrice degli spot Nike.

Ormai abbiamo potuto verificare la qualità dei giochi che la PlayStation è in grado di proporre, e sapere che una macchina del genere sarà adeguatamente supportata non può che essere considerato come un aspetto positivo. Per supporto si intende anche la fiducia dimostrata dalle varie software house: moltissime case sia occidentali che orientali, infatti, sembrano intenzionate a sviluppare giochi per PlayStation, e tra queste vi sono anche società che negli ultimi anni si sono dedicate esclusivamente al mondo dei PC. Lucas Arts, SSI, Bullfrog, Psygnosis, hanno tutte intenzione di realizzare alcuni dei loro prossimi giochi nel doppio formato PC-PlayStation. Era dai tempi dell'Amiga che non si riscontrava un così grande entusiasmo nei confronti di una nuova macchina, e sappiamo tutti a cosa può portare un sentimento del genere, visto che l'Amiga, a dieci anni dalla nascita, è ancora nel cuore di moltissimi videogiocatori.

TOH SHIN DEN

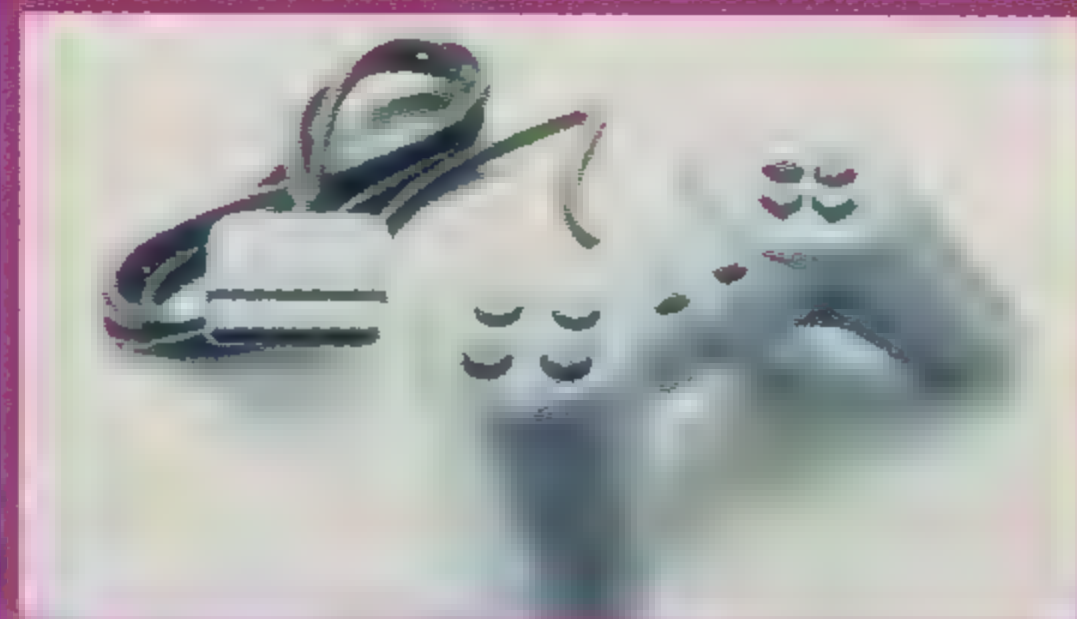
Genere: Picchiaduro
Casa: Takara
Giocatori: 1/2
Recensito su: GP 36

Come *Ridge Racer* sta a *Daytona*, *Toh Shin Den* sta a *Virtua Fighter*. I caricamenti sono velocissimi, fluidità di movimento senza sfarfallii o rallentamenti. La giocabilità è immediata e intuitiva e il gioco si rivela profondo e longevo, grazie anche a un approccio alla grafica poligonale più libero rispetto a *Virtua Fighter*. Il voto su Game Power (105) volutamente provocatorio, ha suscitato molte polemiche... D'altronde le varie visuali selezionabili, gli zoom e le rotazioni della telecamera attorno ai combattenti danno veramente l'impressione di assistere a un film che ha noi e il nostro avversario come protagonista. Potrete scegliere tra otto guerrieri (ognuno in due versioni grafiche), alcuni dei quali lottano con armi di ogni genere. Non mancano le solite mosse speciali, combo e mosse segrete da scoprire con molta, molta pazienza.

91
Voto

TOGLIETEMI TUTTO MA NON...

Un elemento essenziale per una console che si rispetti è la presenza abbondante di periferiche. La PlayStation non fa eccezione, ecco quindi un elenco completo di cosa potrete comprare per personalizzare la vostra macchina.

JOYPAD

Se volete sfidare un amico a Tekken, dovete per forza comprarvi un secondo joypad. Saranno sicuramente soldi ben spesi vista l'evidente utilità e considerato anche il gran numero di pulsanti presenti. In totale sono 8, più il tasto Start e il tasto Select, praticamente una tastiera!

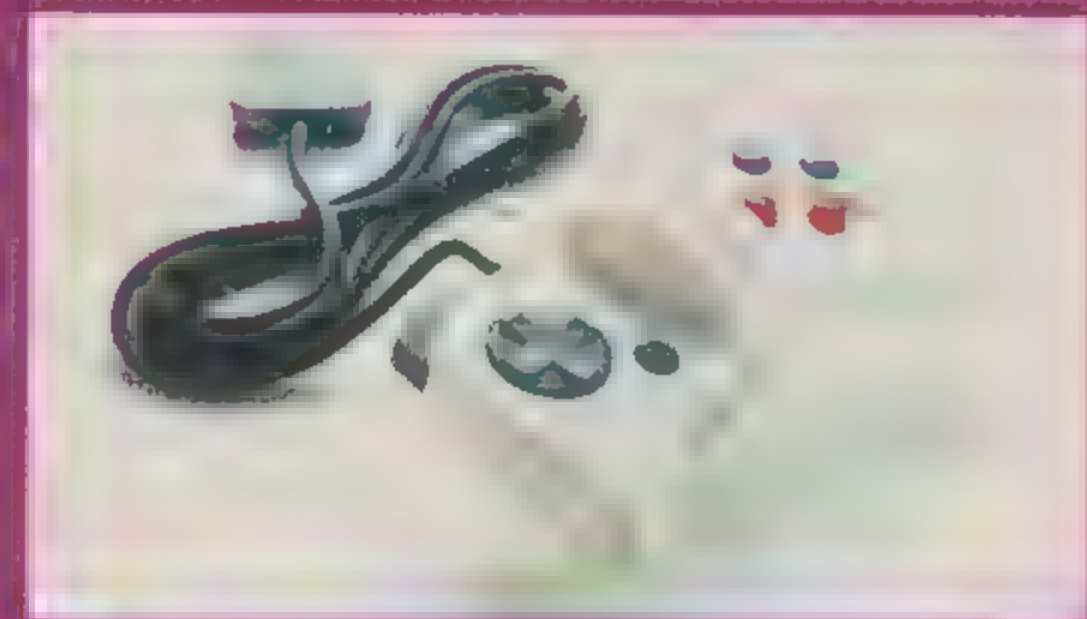
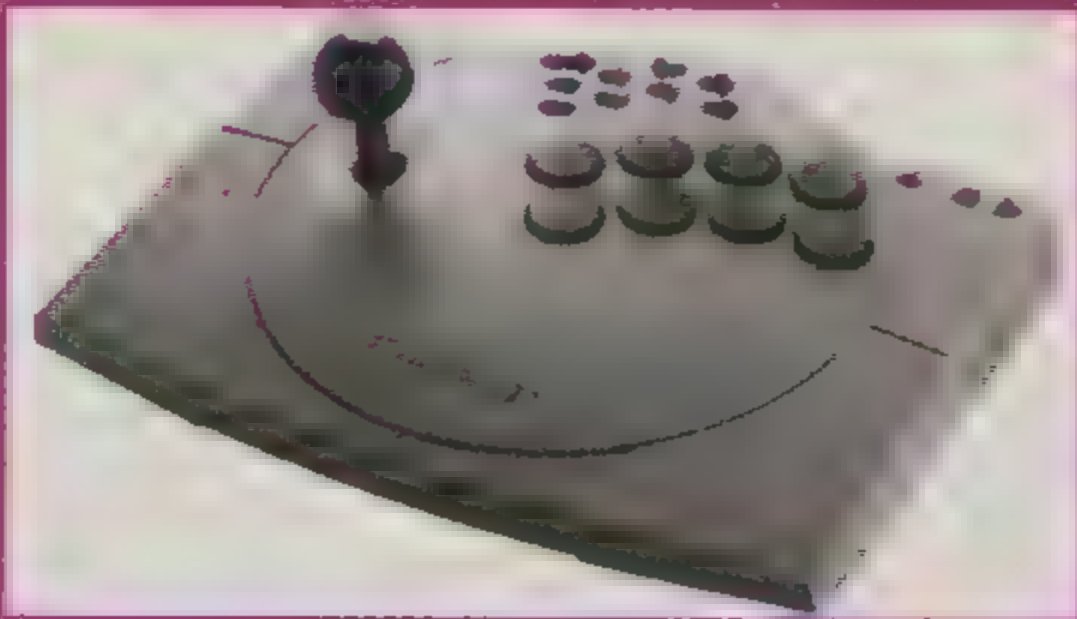
MEMORY CARD

Probabilmente il miglior acquisto dopo il secondo joypad. Potrete utilizzare queste cartucce, che s'infilano sopra le porte dei controller, come dei veri e propri dischetti. Si possono salvare record e posizioni ed è anche possibile copiare i dati da una cartuccia all'altra.

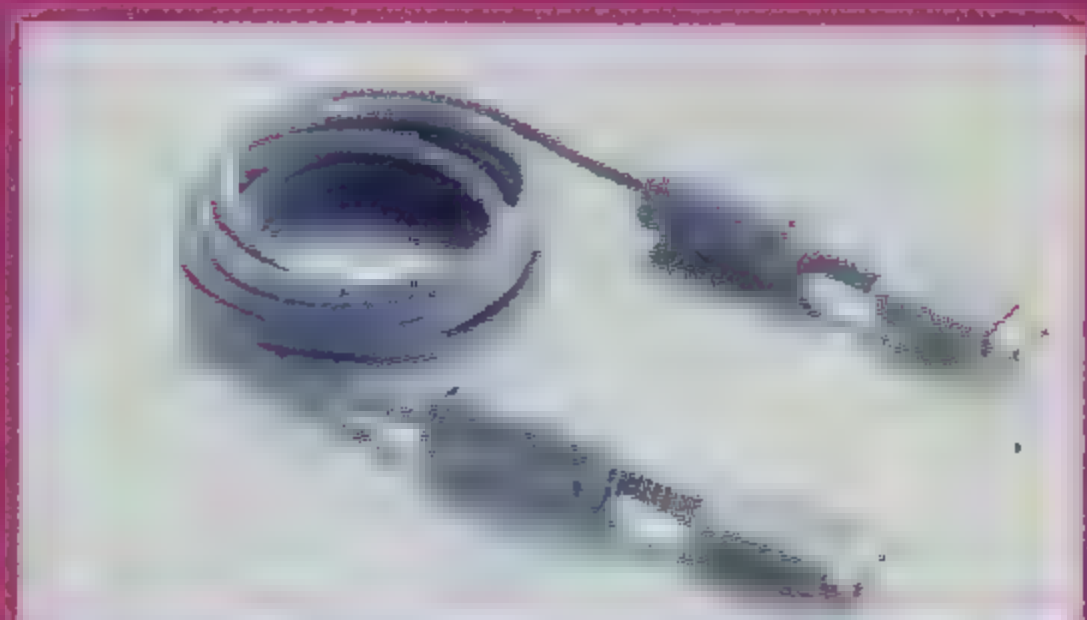
MOUSE

Per il momento non ci sono ancora giochi che richiedono l'utilizzo specifico del mouse, ma non appena usciranno saprete cosa comprare per utilizzarli al meglio.

NEGCON

Questo joypad dalla forma del tutto particolare è pensato appositamente per i giochi di guida e le simulazioni di volo. Lo snodo centrale fornisce la sensibilità necessaria per controllare nel modo migliore il proprio mezzo.

JOY STICK ASCII

Se preferite i joystick, questo può fare al caso vostro. Ha tutti gli optional classici di questo tipo di controlli, come l'effetto slow-motion e lo sparo automatico.

CAVO DI COLLEGAMENTO

Funziona esattamente come il cavo seriale del PC. Si possono collegare le console per sfide a due giocatori (volendo anche di più, a patto che si abbiano a disposizione due PlayStation e due televisori). Il vantaggio più evidente è che potrete giocare a pieno schermo.

PIOGGE TORRENZIALI PREVISTE PER L'AUTUNNO

Al momento del lancio della PlayStation in Italia dovrebbero essere disponibili 7 giochi. I primi giorni di ottobre dovrebbero arrivare nei negozi altri 6 titoli. Per poter giocare a *Tekken* bisognerà, invece, aspettare un po' di più.

Titolo	Casa	Genere	Uscita	[illegible]
Rapid Reload	Sony	Piattaforme	Settembre	/
Wipe Out	Psygnosis	Corse	Settembre	/
3D Lemmings	Psygnosis	Rompicapo	Settembre	/
Novastorm	Psygnosis	Sparatutto	Settembre	/
Kileak The Blood	Sony Music	Sparatutto	Settembre	GP n°38
Battle Arena Toh shin den	Takara	Picchiaduro	Settembre	GP n°36
Ridge Racer	Namco	Corse	Settembre	GP n°35
Jumping Flash	Sony	Piattaforme	Settembre	GP n°40
Destruction Derby	Psygnosis	Corse	Ottobre	/
Discworld	Psygnosis	Avventura	Ottobre	/
Air Combat	Namco	Sparatutto	Ottobre	GP n°42
Cyber Sled	Namco	Sparatutto	Ottobre	GP n°37
Mortal Kombat III	Williams	Picchiaduro	Ottobre	/
War Hawk	Imagesoft	Sparatutto	/	/
Extreme Games	Imagesoft	Sportivo	/	/
Tekken	Namco	Picchiaduro	/	GP n°39
Starblade Alpha	Namco	Sparatutto	/	/
Krazy Ivan	Psygnosis	Sparatutto	/	/
Twisted Metal	Imagesoft	Sparatutto	/	/
Philosoma	Sony	Sparatutto	/	/
Assault Rigs	Psygnosis	Arcade	/	/
Gunners Heaven	Sony	Sparatutto	/	GP n°
Motor Toon GrandPrix	Sony	Corse	/	GP n°37

ULTIMATE PARODIUS

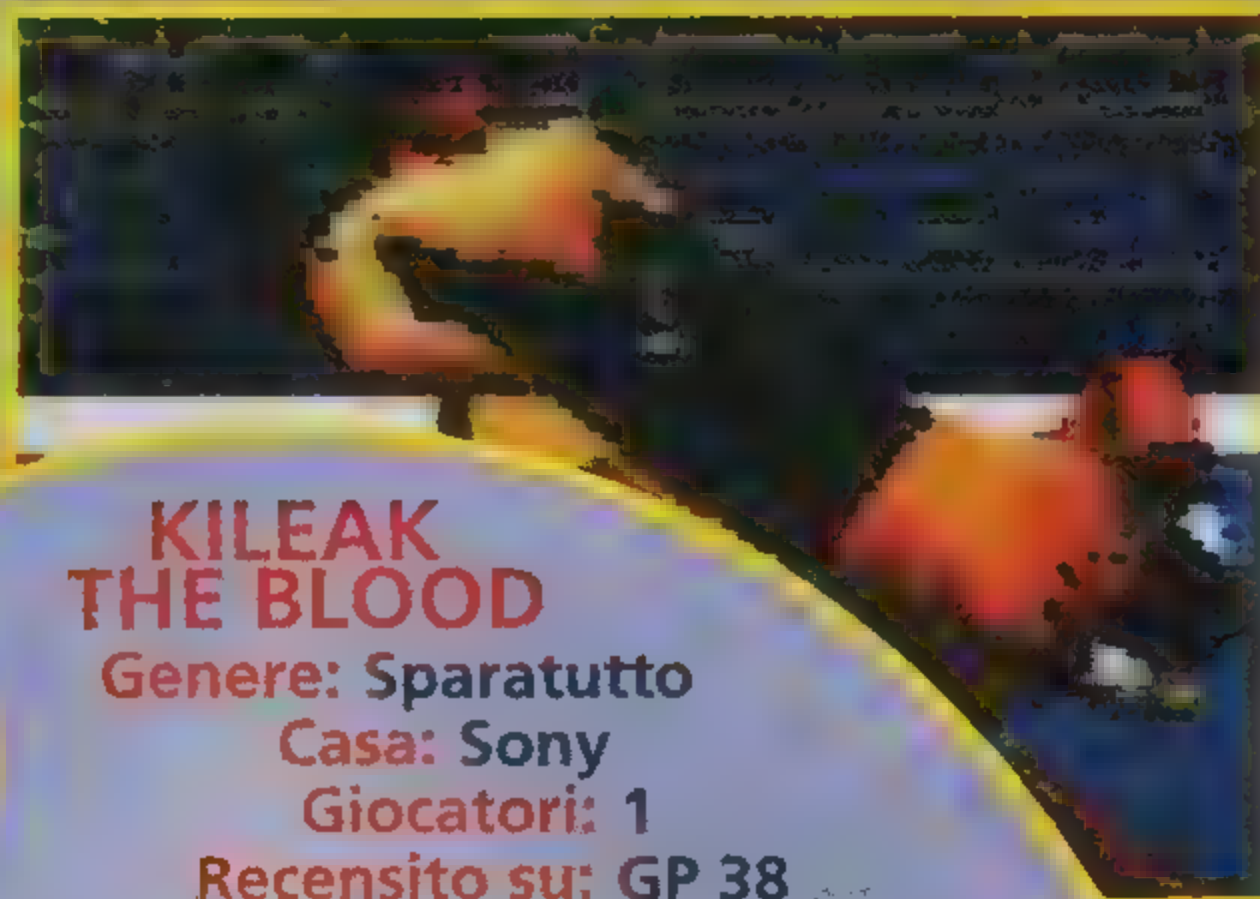
Genere: Sparatutto
Casa: Konami
Giocatori: 1
Recensito su: GP 36

Uno sparatutto che unisce le caratteristiche del gameplay più classico del genere con trovate di originalità assoluta. Il gioco, infatti, nasce per prendere in giro i titoli più famosi del genere proprio di casa Konami (Gradius, *Salamander*, *Pop'n'Twin Bee*, ecc.). Questo "sequel" del famoso *Parodius* per SNES è uscito anche per il 16 bit Nintendo, ma la versione PlayStation presenta una grafica leggermente migliore e minori rallentamenti. Si tratta, comunque, di un titolo indispensabile per i possessori di PSX che amano questa categoria di videogiochi: infatti, potrete scegliere il vostro eroe tra ben undici personaggi diversi (tra i quali c'è anche Goemon, il Ninja Mistico dell'omonimo titolo). Immancabili, inoltre, i vari modelli di armi e di bonus e power-up, in questo caso particolarmente demenziali e divertenti.

86 Voto

D'altra parte, la PlayStation può contare anche su un hardware di tutto rispetto, che ha attratto più di uno sviluppatore. Il suo punto di forza è nella gestione dei poligoni e degli ambienti tridimensionali (non a caso la maggior parte dei titoli usciti in Giappone fino a oggi, fa uso di questa tecnica, con risultati a volte stupefacenti). Per il momento abbiamo potuto giocare a picchiaduro in 3D (*Tekken* e *Toh Shin Den*), giochi di corse in 3D (*Ridge Racer* e *Motor Toon GP*) e a sparatutto in 3D (*Kileak the Blood* e *Cyber Sled*), ma anche a un paio di titoli bidimensionali che si sono rivelati delle piacevoli eccezioni (Gunners Heaven e Raiden). Chi, tuttavia, fosse preoccupato di non poter più giocare ai titoli preferiti per 16 bit, non deve temere. Case come Capcom e Konami hanno già in cantiere molti progetti tra cui un nuovo episodio della saga di *Castlevania* e la conversione del bellissimo coin-op *Darkstalkers*. Dei titoli sportivi si occuperà prevalentemente l'Electronic Arts che ormai ha deciso di convertire per tutti i formati esistenti i suoi più grandi

Il fenomenale *Wipeout* della Psygnosis.

Altro titolo Psygnosis molto atteso dagli amanti dei giochi di corsa ultra-veloci: si tratta di *Demolition Derby*.

KILEAK THE BLOOD

Genere: Sparatutto
Casa: Sony
Giocatori: 1
Recensito su: GP 38

86 Voto

Questo sparatutto alla *"Doom"* si avvale di un'atmosfera estremamente realistica, grazie alle sequenze cinematiche d'introduzione e alle caratteristiche del "packaging", che contiene mappe e fotografie per descrivere il background dell'avventura.
Troverete moltissimi bonus diversi, cariche energetiche per le varie armi, chiavi e informazioni per la soluzione degli enigmi.
Purtroppo, al di là dell'aspetto prettamente grafico, la giocabilità del gioco, pur rimanendo a livelli estremamente elevati, non presenta alcuna innovazione rispetto all'engine classico alla *Doom* (in versione, stavolta, fantascientfica); tuttavia, se vi piace il genere e cercate un titolo per la vostra console che possa appassionarvi a lungo, *Kileak the Blood*, grazie alle varie armi e agli oggetti disseminati nei vari livelli a vostra disposizione, fa sicuramente al caso vostro.

JUMPING FLASH

Genere: Sparatutto
Casa: Sony
Giocatori: 1
Recensito su: GP 40

92 Voto

Questo strano e originalissimo gioco vi mette nei panni di un Robbit (una sorta di coniglio robotico) che deve affrontare una serie di livelli di difficoltà crescente di piattaforme/azione realizzati in grafica tridimensionale e visti in soggettiva (un po' come succede in Doom ma in uno scenario molto più simile a quello dei vari titoli di Super Mario). Il vostro nemico, in questo caso, è un certo dottor Aloha (uno strano tipo con un monocolo che si muove a bordo di un incrocio tra un disco volante e un elicottero) che sta cercando di fregarsi pezzi di mondo: per impedirglielo dovrete trovare, in ogni livello, quattro carote che vi permetteranno di rimettere a posto le porzioni di pianeta rubate. Ogni livello è ambientato in un luogo diverso, dall'Isola di Pasqua all'Antico Egitto, da un Luna Park a un livello Spaziale o a uno ghiacciato. Il gioco è divertente e non è carente sotto nessun punto di vista particolare, grazie a una realizzazione tecnica virtualmente perfetta.

Un altro suggestivo circuito su cui sfrecceranno le astronavi di *Wipeout*.

In *Demolition Derby*, come potete notare, gli incidenti sono molto realistici.

successi, mentre dalle altre case giapponesi, come la Bandai, arriveranno tutta una serie di giochi basati su manga e OAV, come Gundam e Dragon Ball. Per quanto riguarda la concorrenza, per il momento l'unica console in commercio è il Saturn che trae la sua forza da una società come la Sega, che ha alle spalle diversi anni di esperienza in questo settore e che per il momento sta puntando sulle conversioni dei suoi più celebri coin-op. Nintendo e 3DO Company presenteranno le loro nuove macchine, rispettivamente l'Ultra 64 e l'M2, solo nel '96 e bisognerà vedere se riusciranno a farsi perdonare il pesante ritardo con delle console all'altezza delle aspettative. Per il momento, quindi, nella guerra per il controllo del mercato italiano delle console della nuova generazione, sono coinvolte solo due società, e bisognerà vedere se prevarrà il grande investimento di capitali della Sony o l'esperienza specifica della Sega, ma già i prossimi mesi potremo assistere a degli sviluppi interessanti.

•Trust

RIDGE RACER

Genere: Guida
Casa: Namco
Giocatori: 1
Recensito su: GP 35

Il primo gioco di guida per PlayStation che doveva contrastare l'arrivo di *Daytona USA* su Saturn. Il realismo è impressionante e la grafica fuori dal comune, a parte alcuni piccoli difetti del tutto trascurabili ai fini della giocabilità. Musica, visuali, modelli di macchine e opzioni garantiscono una notevole longevità: peccato per l'assenza dell'opzione a due giocatori. Potrete selezionare il tipo di cambio, il modello di vettura tra le quattro disponibili e la pista su cui gareggiare contro undici altri piloti. I percorsi, in particolare, sono tre, ma in realtà si tratta di un unico percorso a cui vengono aggiunti pezzi e bivi. Un particolare interessante è che il gioco viene caricato totalmente in memoria e non è necessario sorbirsi ulteriori caricamenti durante la corsa: inoltre, potrete inserire un qualsiasi CD audio e ascoltarlo mentre giocate; niente male, vero?

Voto: **96**

QUATTRO CHIACCHERE CON...

...Corrado Buonanno: Direttore Commerciale, Direttore Marketing, Direttore del progetto PlayStation.

Corrado Buonanno, direttore del progetto Play Station.

GP: Secondo le vostre previsioni, come reagirà il mercato italiano all'introduzione delle console a 32 bit?

CB: Le nostre previsioni sono molto ottimistiche: il mercato sta reagendo bene. La richiesta si può considerare più che buona. Siamo inoltre convinti che il mondo dei 16 bit e degli 8 bit sia definitivamente morto. Oggi i ragazzi pretendono qualità, e la possibilità di riprodurre a casa propria tutti gli aspetti dei titoli che possono giocare in sala giochi. È sicuramente un grande vantaggio, negato al software per i 16 bit.

GP: Buona parte dei videogiocatori italiani non legge le riviste del settore ed è quindi meno informata sulle reali capacità delle nuove macchine. Come pensate di convincerli a scegliere proprio la vostra console (pubblicità, promozioni, diffusione capillare)?

CB: Il fatto che molti videogiocatori non leggano le riviste specializzate credo sia più un problema vostro che non della Sony! A parte gli scherzi, abbiamo pianificato una campagna marketing molto articolata, che va dallo sfruttamento della cassa di risonanza garantita da una serie di eventi (per citare i più prossimi: lo Smau di Milano, a cui saremo presenti con uno stand, e il Motor Show di Bologna, al quale pensiamo di partecipare in una veste piuttosto particolare), alla campagna pubblicitaria partita quest'estate sulla stampa specializzata e non, questo per informare sia i ragazzi che i genitori. L'idea principale punterà su un concetto di potenza e di potere: "Se apri la tua testa al potere che ti dà PlayStation, sarà dura richiuderla!". In autunno inizierà la pubblicità televisiva sulle reti Fininvest, a cui verrà poi fatto un richiamo sotto il periodo natalizio; a novembre partirà quella radiofonica su Radio Dimensione Suono e Radio DJ, mentre già a fine agosto sono previste delle serate in discoteca con Amadeus, Albertino, Paoletta e, ovviamente, PlayStation. In totale si tratta di diversi miliardi di investimento.

GP: Il prezzo della PlayStation sarà nettamente superiore a quello delle console attualmente in commercio. Pensate che questo possa essere un reale problema per la sua diffusione?

CB: Non dovrebbe rivelarsi un grandissimo problema; vogliamo far capire ai ragazzi che il tempo delle console a cartucce è finito, che i giochi sono diversi e migliori. Una volta che si saranno resi conto di questo, chi ama i videogame non potrà fare a meno di acquistare la nostra macchina, soprattutto dopo averla vista in azione. Tra l'altro, il prezzo sarà una gradita sorpresa.

GP: In quanto tempo prevedete che il mercato dei videogiochi per console diventi esclusivo predominio delle piattaforme a 32 bit?

CB: due anni, perché l'utente medio è cresciuto come le macchine. In questo biennio avverrà un cambiamento: alcuni lasceranno le console per seguire altri interessi, mentre i nuovi giovani accoglieranno le macchine a 32 bit come le console della loro generazione.

GP: Quante e quali console pensate che si divideranno il mercato italiano nei prossimi due anni? E, di conseguenza, quali pensate che siano i vostri principali concorrenti?

CB: Partendo dal presupposto che contiamo di catturare buona parte del mercato, siamo a conoscenza di chi siano i nostri concorrenti, anche se bisognerà aspettare ancora un bel po' per valutare la pericolosità della Nintendo. La nostra forza, a differenza della concorrenza, è la presenza di una società madre nel nostro paese, e di un team che lavora solo ed esclusivamente per la PlayStation.

GP: Il prezzo attuale dei giochi per PlayStation importati parallelamente si aggira sulle 200.000 lire. Quale sarà il prezzo medio dei titoli importati ufficialmente?

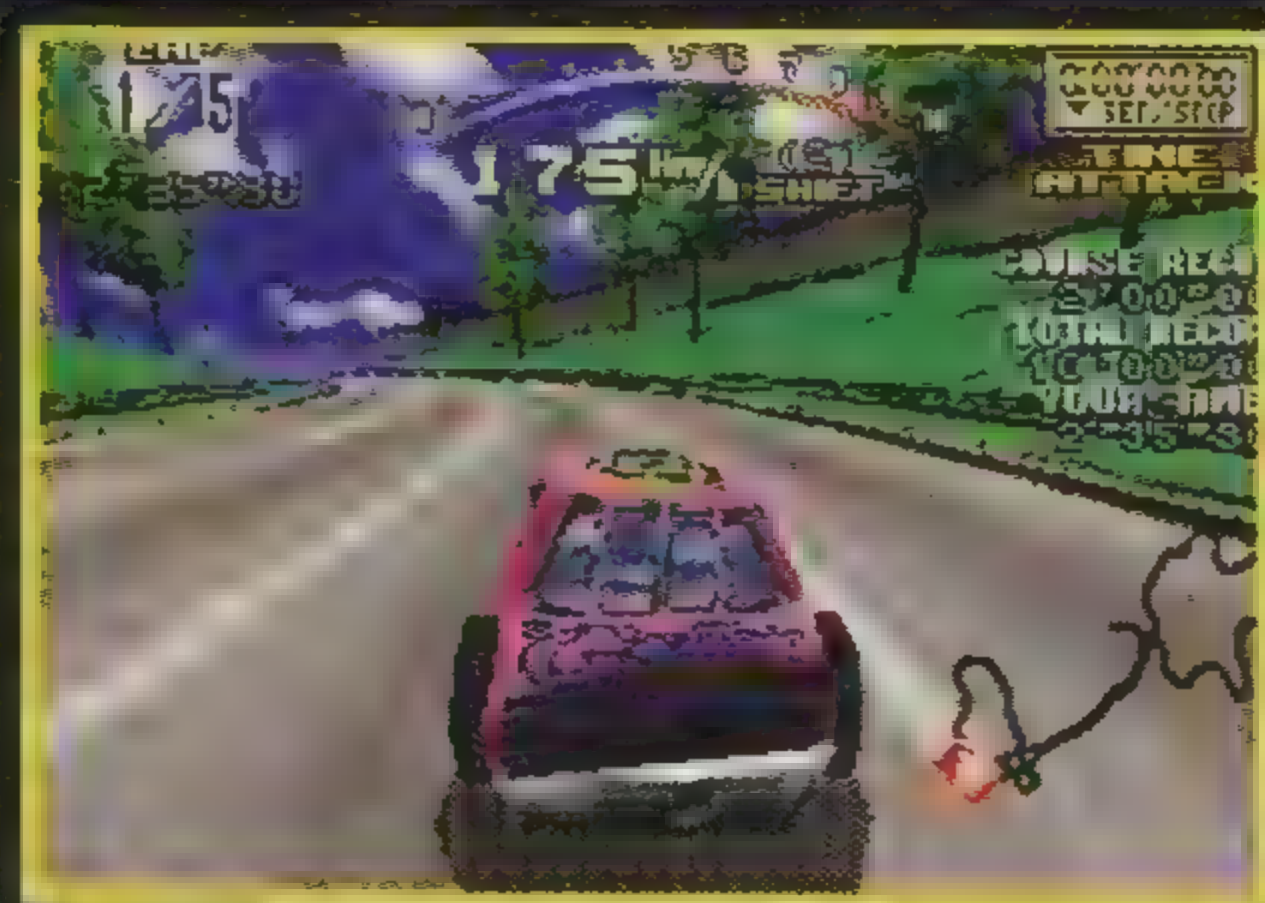
CB: Noi contiamo di fissare il prezzo dei giochi intorno alle 100.000 lire, con punte massime del 10% in più nel caso di titoli che hanno richiesto un periodo di sviluppo più lungo e un impegno di materiale umano più consistente. Chiaramente, non potremo controllare i prezzi di ogni singolo negozio o di ogni distributore, ma crediamo che cercheranno di allinearsi tutti su questa cifra.

Il Saturn e' servito!

Cerchiamo di scoprire quale strategie seguirà la Sega per far si che il Saturn rimanga la prima delle nuove console, anche nelle classifiche di vendita.

Indubbiamente, Saturn, PlayStation, Ultra 64, e M2 sono le macchine che hanno maggiori possibilità di imporsi sul mercato mondiale nel prossimo biennio. A questo punto, altrettanto indubbio è il fatto che la console Sega sia stata la prima a uscire e a essere distribuita in Italia. Infatti, già da luglio si può trovare nei negozi di tutta la penisola la versione PAL del Saturn, con la sua nuova colorazione nera e il nuovo joypad, a XXX mila lire.
La Sega, ancora una volta, ha deciso di anticipare i suoi concorrenti per cercare di conquistare la più ampia fascia di utenti possibile, prima dell'arrivo delle altre console. Si è trattato di seguire un politica precisa, già sperimentata con successo al tempo del lancio del MegaDrive, che, ovviamente, comporta dei vantaggi e degli svantaggi.
In Inghilterra, in un solo giorno, Daytona USA è riuscito a salire al secondo posto della classifica settimanale dei giochi su CD più venduti, vendendo il doppio rispetto a un grande successo per PC CD-ROM come Wing Commander III. Al 12° posto si è piazzato Victory Goal, permettendo al Saturn di ottenere la seconda posizione nel mercato CD, subito dopo i PC CD-ROM.
Bisogna, anche, considerare che gli utenti MegaDrive non hanno esitato quando hanno trovato nei negozi la console della loro casa di fiducia. Ma tutta questa fretta nel lancio della macchina, ha fatto anche nascere qualche dubbio sulle reali possibilità del Saturn di reggere il confronto con macchine come l'Ultra 64, sicuramente più potenti, almeno sulla carta.
Per tranquillizzare i fedelissimi e conquistare nuovi utenti, la Sega punta principalmente su tre fattori: esperienza, espandibilità e multimedialità. Quest'ultimo punto è forse quello più interessante e originale, visto che si tratta di una strada già tentata da altre società ma che, fin'ora, non ha dato i frutti sperati. Commodore e Philips, in particolare, hanno fallito nel tentativo di imporre le loro rispettive macchine, CD 32 e CD-I, come ideali mezzi multimediali. La Sega ha messo in commercio due schede opzionali per il Saturn che permettono di gestire il formato Photo CD della Kodak e i CD Video in

Panzer Dragoon, un insolito sparatutto tridimensionale.

L'ORA DEL RISC-ATTO

standard MPEG1. In pratica il Saturn viene proposto, oltre che come ideale console da gioco, anche come macchina per l'Home Entertainment, ovvero in grado di sotituire con un unica spesa, un lettore di CD audio, un riproduttore di videocassette e un proiettore per le diapositive. In particolare, se i Video CD riusciranno a imporsi come standard nelle famiglie di fine millennio, questa potrebbe rivelarsi una mossa vincente, visto che società come la Nintendo sembrano rifiutare con decisione il formato CD-ROM.

Per quanto riguarda l'esperienza, è impossibile negare i meriti della Sega nel campo dei videogiochi. Il MegaDrive è tutt'ora il 16 bit più diffuso nel mondo occidentale, e console come il Game Gear e il Mega CD dimostrano un interesse della Sega per tutti i livelli del divertimento elettronico. Ultimamente, in particolare, tutti i migliori, e più giocati, coin-op in circolazione sono riconducibili a

Daytona USA

Genere: Guida
Casa: Sega
Giocatori: 1
Recensito su: GP 39

I programmatori della AM2, dopo *Virtua Fighter*, hanno lavorato alacremente alla conversione di un altro coin-op di successo di casa Sega, per competere con *Ridge Racer* per PSX. Il risultato è questo *Daytona USA* che presenta degli aspetti interessanti e divertenti. Le tre piste non sono molte, ma la giocabilità è fedele allo standard della versione da bar, e tanto basta per avere una dose extra di divertimento. Ci sono alcuni elementi che, una volta scoperti, impreziosiscono il gioco, come un cavallo capace di andare a velocità impressionanti che potrete trovare solo vincendo le gare in un determinato modo. La grafica, tuttavia, per quanto spettacolare, risulta un po' scattosa, inoltre l'aggiornamento dei poligoni sullo schermo è troppo lento: a volte sembra che "appaiano" dal nulla mentre la macchina si avvicina loro a tutta velocità.

85
Voto

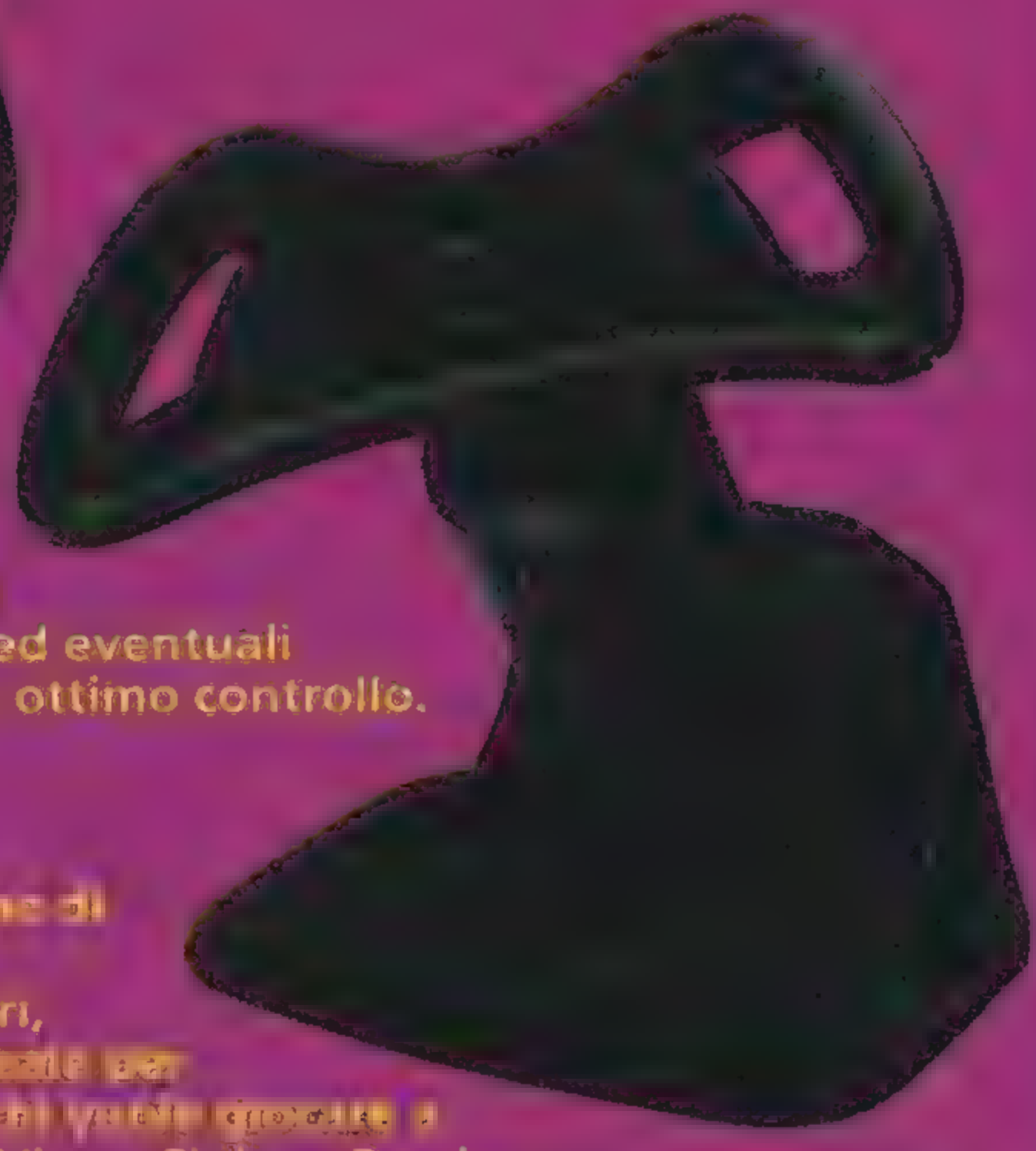
TOGLIETEMI TUTTO MA NON...

Tra questi optional forse non troverete l'air-bag, ma sicuramente c'è tutto quello che vi può servire per modellare il vostro Saturn e renderlo maggiormente adatto alle vostre esigenze.

JOYPAD
La forma del joypad è cambiata rispetto a quella dei controller giapponesi, ma in fondo il concetto non cambia: non rimanete da soli in casa il pomeriggio, uscite e andate a comprare un secondo pad, così potrete sfidare un vostro amico a Virtua Fighter!

MEMORY BACK UP
Se avete urgente bisogno di salvare la posizione all'interno del gioco in cui vi trovate, perché avete qualcos'altro da fare, questa cartuccia è ciò che fa per voi. D'ora in poi non sarete più costretti a ricominciare sempre tutto da capo.

MOUSE
Per il momento anche su Saturn latitano i giochi espressamente disegnati per essere utilizzati con il mouse, quindi aspettiamo tutti con impazienza l'arrivo di Sim City 2000.

ARCADE RACER
Questa bellissima cloche è compatibile con tutti i giochi disponibili per Saturn. Ovviamente è l'ideale solo per i giochi di guida ed eventuali simulazioni di volo, e garantisce un ottimo controllo.

VIRTUA STICK
Il classico joystick solido e pieno di pulsanti e di interruttori, l'ideale per chi vuole giocare a Virtua Fighter Remix credendo di essere in sala giochi.

ADATTATORE PER 6 GIOCATORI
Benché non ci siano ancora giochi che utilizzano questa periferica, non vuol dire che un adattatore per 6 giocatori sia inutile. Provate a immaginare le megasfide con gli amici a FIFA '96, tre da una parte e tre dall'altra, speriamo solo che il gioco dell'EA includa questa opzione.

PIOGGE TORRENZIALI PREVISTE PER L'AUTUNNO

In questa tabella potete trovare tutti i giochi Sega che usciranno entro febbraio. Alcuni titoli non sono definitivi, inoltre, non si sa ancora se Virtua Fighter Remix verrà convertito in versione PAL, vista l'imminente uscita di Virtua Fighter 2. Oltre a questi titoli, dovrebbero essere disponibili altri 100 giochi di differenti Software House.

Titolo	Casa	Genere	Uscita	Recensione
Virtua Fighter	Sega	Picchiaduro	Luglio	GP n° 35
Victory Goal	Sega	Sportivo	Luglio	GP n° 37
Daytona USA	Sega	Guida	Luglio	GP n° 39
Clockwork Knight	Sega	Piattaforme	Luglio	GP n° 36
Panzer Dragoon	Sega	Sparatutto	Agosto	GP n° 38
Myst	Sega	Avventura	Agosto	/
Pebble Beach Golf	Sega	Sportivo	Agosto	GP n° 38
Bug	Sega	Piattaforme	Settembre	/
NHL Hockey	Sega	Sportivo	Settembre	/
Pinball	Sega	Flipper	Ottobre	/
Speedway	Sega	Guida	Ottobre	/
Shinobi	Sega	Piattaforme	Ottobre	GP n° 42
Virtua Hang On	Sega	Guida	Ottobre	/
Robotica	Sega	?	Ottobre	/
Clockwork Knight 2	Sega	Piattaforme	Novembre	/
Real Yumemi	Sega	Avventurta	Novembre	/
Congo	Sega	Azione	Novembre	/
NBA [Titolo non Definitivo]	Sega	Sportivo	Novembre	/
Rage Soccer [TnD]	Sega	Sportivo	Novembre	/
Formula 1 [TnD]	Sega	Guida	Novembre	/
Virtua Fighter Remix [?]	Sega	Picchiaduro	Novembre	GP n° 42
Virtua Cop	Sega	Sparatutto	Gennaio	/
Virtua Fighter 2	Sega	Picchiaduro	Febbraio	/

***Victory Goal*, in una delle sue spettacolari visuali del campo di gioco.**

questa società, e questo vuol dire molto se si cerca di conquistare anche il nuovo mercato dei sistemi da casa. Non a caso, i titoli del Saturn che hanno destato il maggiore interesse sono proprio le conversioni di Virtua Fighter e Daytona USA e, dopo aver visto Virtua Fighter Remix, non si può fare ameno di prevedere un enorme successo delle versioni home di Virtua Fighter II e Virtua Cop. Inoltre, la Sega conosce bene i gusti degli utenti MegaDrive, e sa esattamente come convincerli a

Clockwork Knight

Genere: Piattaforme
Casa: Sega
Giocatori: 1
Recensito su: GP 36

In fondo non si tratta che di un altro gioco di piattaforme caratterizzato da tutti gli elementi tipici che hanno reso famoso questo genere: bonus, nemici da affrontare, salti ed enigmi, livelli con boss finali, power-up, vite-extra, punti di salvataggio e altre amenità simili. La caratteristica innovativa di questo gioco è la realizzazione grafica totalmente tridimensionale e l'approccio cinematografico delle inquadrature e degli spezzoni di intermezzo, veramente divertenti. Anche dal punto di vista sonoro non si può certo parlare male di questo *Clockwork Knight*, sebbene la giocabilità, forse, avrebbe potuto essere realizzata con uno standard di difficoltà leggermente più elevato in modo da allungarne la longevità (anche la presenza di numerosi "continua" mina questo aspetto del gioco). Nel complesso un gioco per gli amanti del genere, consigliato, però, anche agli ai giocatori con gusti differenti.

86 Voto

***Clockwork Knight*, un simpatico gioco di piattaforme adatto a tutti i gusti.**

Virtua Fighter

Genere: Picchiaduro
Casa: Sega
Giocatori: 1/2
Recensito su: GP 35

Il più famoso picchiaduro poligonale del mondo (nonché il primo a essere uscito nelle sale-giochi e nei bar) viene convertito per Saturn un po' affrettatamente, nonostante l'ottima accoglienza del pubblico e della critica (Game Power compreso). I personaggi sono realizzati piuttosto bene, ma alcune animazioni risultano poco fluide e la gestione dei poligoni non è realizzata al meglio. Il giocatore, comunque, può scegliere tra otto personaggi e dovranno affrontarsi prima di arrivare a combattere contro Dural, il super cattivone finale. La giocabilità è assicurata, anche se non è ai livelli di Tekken per Play Station, titolo molto più ricco di mosse speciali e segrete nonché di personaggi occulti che si possono scegliere solo dopo aver finito il gioco a un certo livello di difficoltà. La recente uscita di Virtua Fighter Remix, decisamente migliore sotto ogni punto di vista, mette questo gioco in una differente prospettiva.

93 Voto

fare il grande salto. Giochi come Shin Shinobi Den e Clockwok Knight rientrano in questa politica: "Giocherete gli stessi giochi che giocavate in precendenza, ma con una grafica mai vista prima!". Questo è sicuramente l'elemento su cui la Sega punta con maggior fervore e, probabilmente, ne ha ben donde!

Infine, la Sega garantisce la piena espandibilità del Saturn che, in questo modo, non sarà mai tecnicamente "superato" ma potrà combattere ad armi pari, e con una modica spesa, anche con le eventuali nuovi potenti console. Tuttavia la Sega non ha tenuto in considerazione un fattore molto importante come quello del prezzo. Il Saturn avrà, infatti, un prezzo maggiore rispetto ai suoi diretti concorrenti. Ma questo non sembra aver spaventato i videogiocatori inglesi, che hanno dimostrato di apprezzare molto l'arrivo della prima delle nuove console.

• Trust

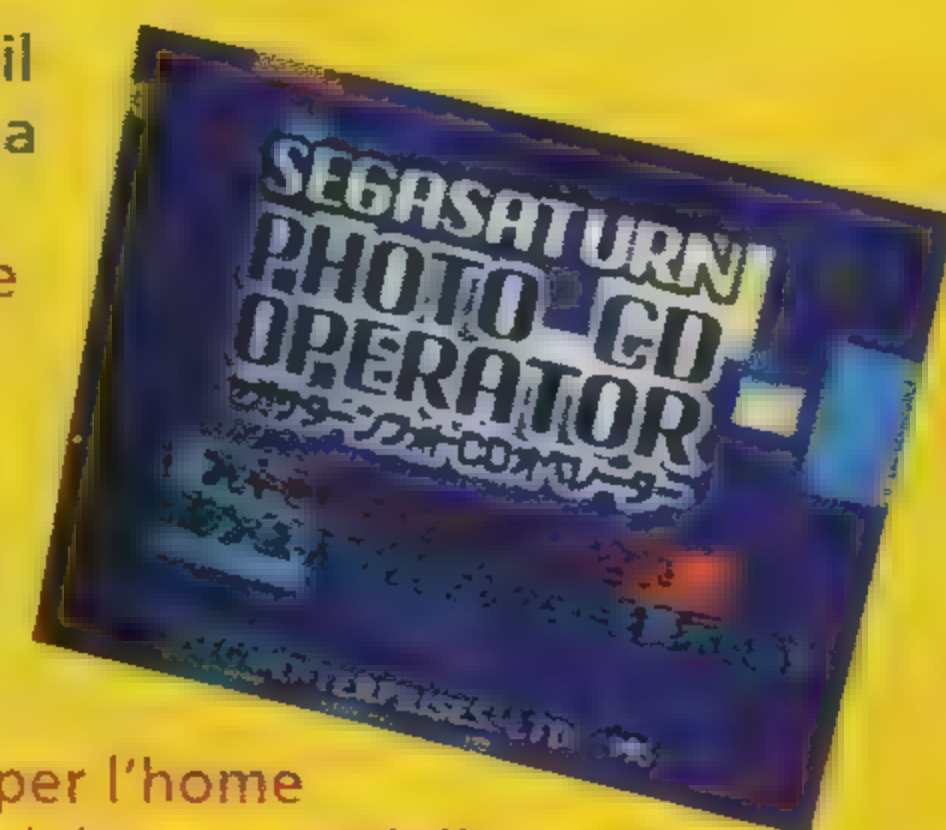
Panzer Dragoon
Genere: Sparatutto
Casa: Sega
Giocatori: 1
Recensito su: GP 38

Questo sparatutto tridimensionale, con grandi figure poligonali dotate di texture mapping e di effetti di luce veramente spettacolari, ci apre le porte di un mondo fantasy popolato da draghi sputafuoco e mostri di varia natura.
A cavallo di uno di questi splendidi e fieri rettili alati, dovrete farvi strada nella solita pletora di livelli caratterizzati da guardiani finali e bonus di vario genere, nel tentativo di sopravvivere il più possibile ed evitare i colpi nemici, una lotta senza quartiere che vi terrà occupati per parecchio tempo. La giocabilità, non immediata a causa delle diverse visuali di gioco che sarà necessario imparare a gestire in modo corretto e del sistema di controllo, all'inizio un po' macchinoso, è, tuttavia, molto coinvolgente.
In sé non è certamente nulla di particolarmente originale, ma l'approccio grafico e l'ambientazione fanno di *Panzer Dragoon* un titolo molto interessante.

85
Voto

QUATTRO CHIACCHERE CON...

... Andy Mee: European Product Manager del Saturn e Fabio Perego della Giochi Preziosi.

GP: Secondo le vostre previsioni, come reagirà il mercato italiano all'introduzione delle console a 32 bit?
FP: Noi siamo ottimisti al riguardo. Sicuramente all'inizio il prodotto verrà acquistato dai videogiocatori più smaliziati ed esigenti. Tuttavia, esiste anche in Italia una ampia fascia di persone appassionate consumatrici di prodotti audio-video, che hanno ormai maturato aspettative di livello elevato per quanto riguarda le caratteristiche dei prodotti per l'home entertainment da acquistare. Sono sulla soglia del mercato della multimedialità e attendono di vedersi offrire un prodotto semplice da usare e che fornisca ottime prestazioni. Aspettano Sega Saturn.

GP: Buona parte dei videogiocatori italiani non legge le riviste del settore ed è quindi meno informata sulle reali capacità delle nuove macchine. Come pensate di convincerli a scegliere proprio la vostra console (pubblicità, promozioni, diffusione...)?
FP: È ancora presto per scoprire tutte le nostre carte. È chiaro che quanto detto poc'anzi ci porrà di fronte all'esigenza di comunicare in modo innovativo. Penso che, comunque, nel passato sia Giochi Preziosi che Sega abbiano dato buone prove delle loro capacità in questo campo. Si ricordi che la Giochi Preziosi ha saputo generare un vero e proprio fenomeno di costume, vendendo centinaia di migliaia di karaoke, pur operando in un mercato dove erano già da tempo presenti aziende ben più grandi e aventi a loro disposizione prodotti tecnologicamente più evoluti.

GP: Il prezzo del Saturn sarà nettamente superiore a quello delle console attualmente in commercio. Pensate che questo possa essere un reale problema per la sua diffusione?
AM: Per quanto riguarda il prezzo di vendita del Saturn, posso pure ammettere che questo sia leggermente superiore a quello di alcuni prodotti della concorrenza; tuttavia, la comparazione deve essere effettuata a parità di specifiche. Per esempio, quante fra le altre console sono completamente upgradabili per soddisfare le vostre necessità future in termini di prestazioni, offrendo fra l'altro una scheda MPEG?
FP: Vorrei solo aggiungere, a quanto detto da Andy, che il Saturn è ben 900 volte più potente delle attuali console a 16 bit, e offre prestazioni in termini di multimedia del tutto innovative per il nostro settore. Il confronto in termini di prezzo dovrebbe dunque essere fatto avendo come riferimento altri prodotti. Siamo convinti che il Saturn abbia tutte le carte in regola per superare la naturale iniziale ritrosia dei negozianti.

GP: In quanto tempo prevedete che il mercato dei videogiochi per console diventi esclusivo predominio delle piattaforme a 32 bit?
AM: Riguardo a questa domanda vorrei puntualizzare che ci sarà ancora per un lungo tempo un mercato di massa formato dai prodotti a 16 bit. I nuovi giochi disponibili per Mega Drive e l'enorme base installata esistente per questo tipo di macchine fanno chiaramente intendere che ci vorrà del tempo prima che le nuove console inizino a dominare il mercato. Questi prodotti inizieranno comunque ad attrarre i giocatori più anziani. Questa parte del mercato decollerà probabilmente entro un anno sviluppando appieno le proprie potenzialità.

GP: Quante e quali console pensate che si divideranno il mercato italiano nei prossimi due anni? E, di conseguenza, quali pensate che siano i vostri principali concorrenti?
AM: La battaglia sarà combattuta fra il Saturn e la PlayStation della Sony. La nuova console Nintendo arriverà sul mercato troppo tardi per avere un significativo impatto sul mercato delle console della nuova generazione.

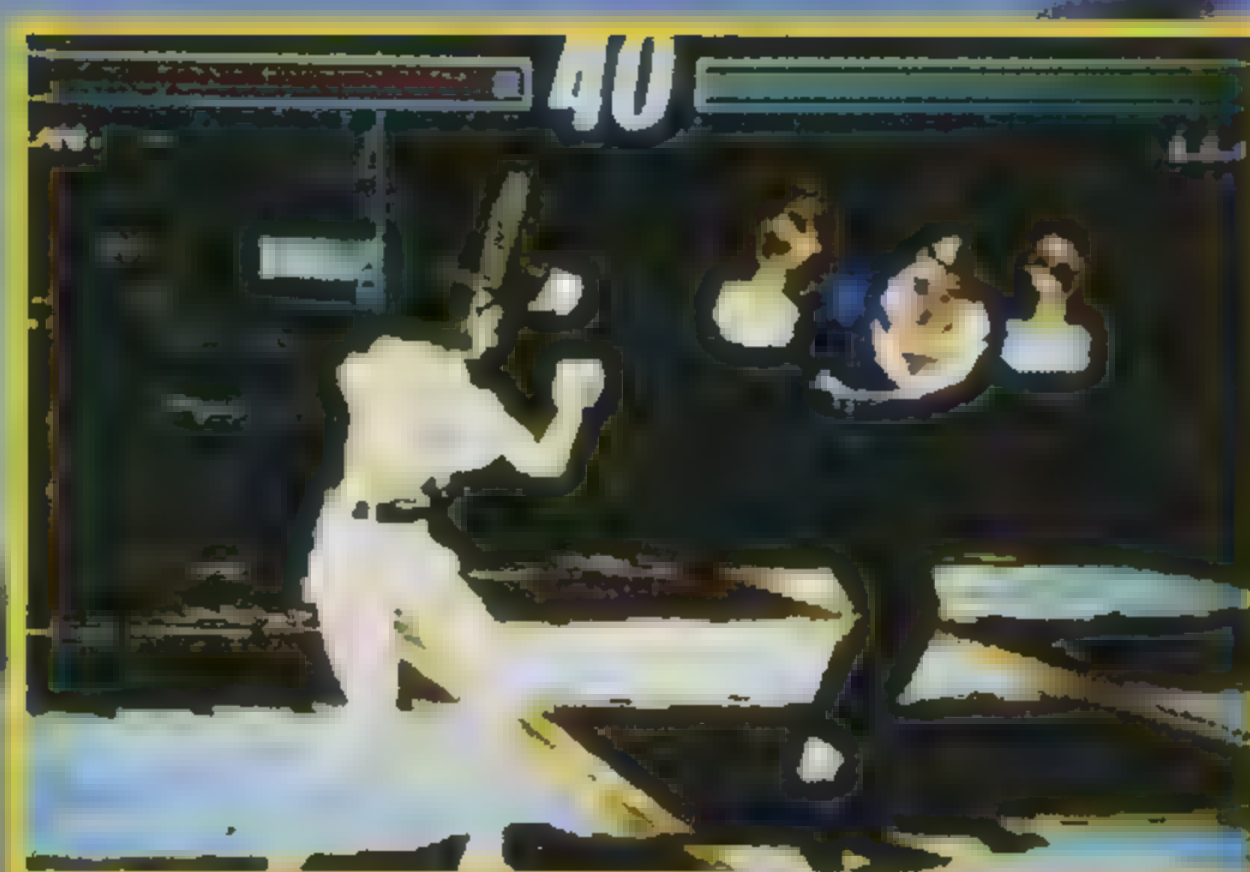
GP: Il prezzo attuale dei giochi per Saturn importati parallelamente si aggira sulle 200.000 lire. Quale sarà il prezzo medio dei titoli importati ufficialmente?
FP: Inizialmente il prezzo dei giochi per questa nuova console dovrebbe allinearsi a quello dei giochi per Mega Drive.

Il Ritorno di Tekken

Il coin-op di *Tekken 2,* di casa Namco, dovrebbe uscire proprio in questi giorni in Giappone. Se state già aspettando la conversione per PlayStation, potete, nel frattempo, leggere tutte le indiscrezioni che il nostro Nicolasan è riuscito a raccogliere al riguardo.

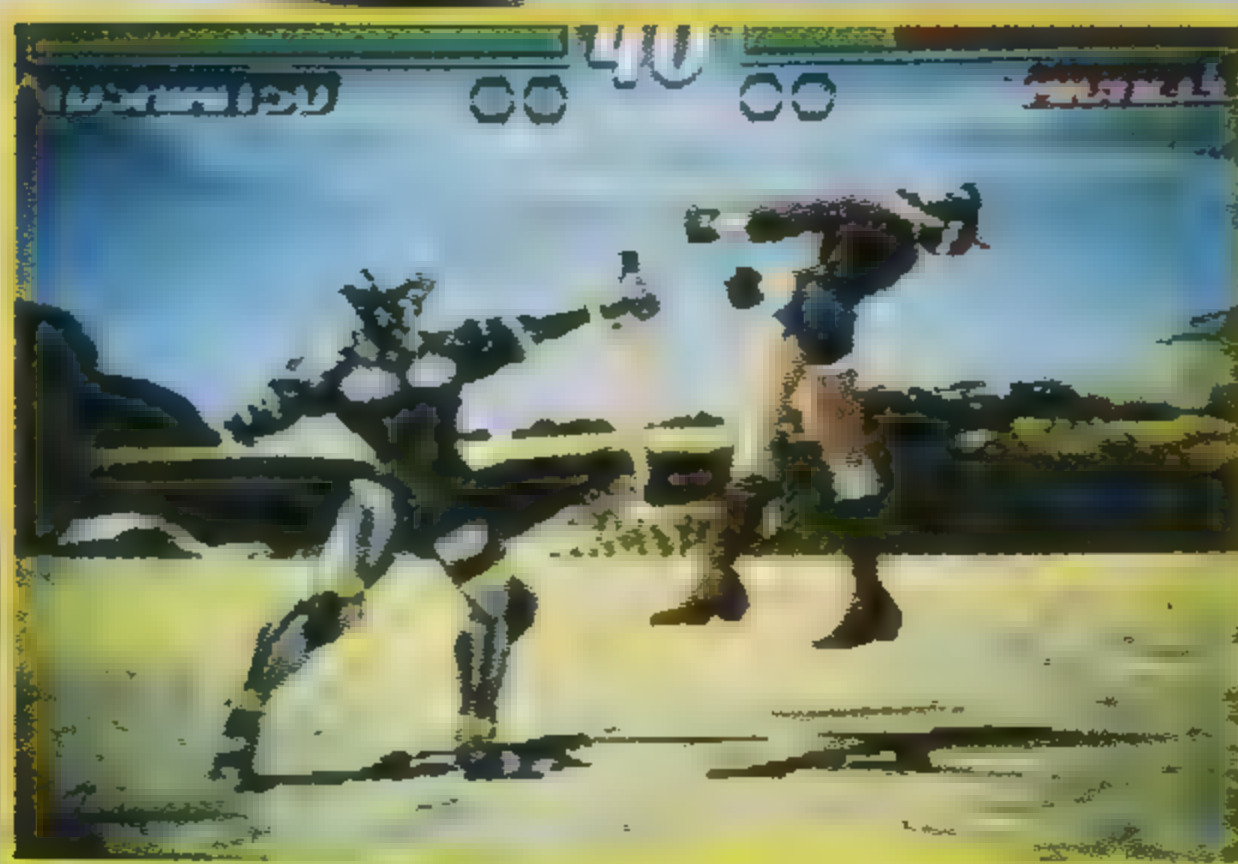
L'anno scorso la Namco ha lanciato *Tekken* sviluppato sulle proprie schede "System 11". Pochi mesi dopo, uscì anche la conversione di tale titolo per PlayStation, che finora pare abbia venduto una cifra di mezzo milione di pezzi in tutto il mondo. *Tekken* è diventato la principale killer-application per PSX, a pari merito con *Ridge Racer* (entrambi, è bene ricordarlo, prodotti targati Namco).
Anche in questo caso, la Namco ha deciso di adottare la stessa strategia, lanciando prima la versione di *Tekken 2* per sala giochi e, solo successivamente, ma nel giro di pochi mesi, la conversione per la console della Sony, senza perdere quasi nulla in definizione grafica. Il gioco, attualmente, è completo al 60% e già la Namco ha cominciato a fornire notizie sul progetto. Secondo i programmatori, infatti, le proporzioni dei personaggi sono state ridisegnate, in modo da dare l'impressione di un corpo bilanciato più realisticamente. I giocatori potranno scegliere gli stessi otto personaggi del primo capitolo e due personaggi aggiuntivi (un ragazzo e una ragazza). Sono stati modificati gli abiti (diversi per i personaggi controllati dal giocatore 1 e quelli controllati dal giocatore 2) e i colori di ogni singolo personaggio e i fan degli eroi di *Tekken* potranno ritenersi decisamente soddisfatti.
Per quanto riguarda il background di gioco, *Tekken 2* presenterà fondali completamente nuovi e ridisegnati: il Taj Mahal in India,

Tutti i vestiti dei personaggi originali sono stati cambiti sia per quanto riguarda la foggia che i colori. Inoltre,i nuovi fondali sono decisamente evocativi.

Oltre ai miglioramenti riguardanti il rivestimento in texture mapping, anche i fondali sono stati cambiati e migliorati, naturalmente ci sono anche mosse nuove.

un paesaggio cinese notturno, la rampa di lancio dello shuttle, una cattedrale gotica molto evocativa, ecc. Il vostro beniamino dovrà combattere in tutti questi posti e vincere tutti i combattimenti, se vorrà affrontare il boss finale del gioco: dopo aver finito anche l'ultimo combattimento, naturalmente, potrete vedere le nuove animazioni per ogni personaggio, e il nuovo destino che li aspetta.
Come nel primo *Tekken* (chiamato originariamente "*Iron Fist*"), ogni personaggio ha delle motivazioni particolari per partecipare al torneo, compresi i nuovi arrivati. Jun Kazama, ad esempio, è la nuova eroina femminile del gioco. È giapponese e ha ventidue anni. È campionessa di Aiki-Jutsu (un'antica arte marziale nipponica che ha dato poi origine al più conosciuto Aikido), ma è anche un ispettore del WWWC (un'associazione di protezione dell'ambiente naturale) e ha intenzione di difendere gli animali. È cresciuta nella tranquilla provincia di Yakushima, dove ha imparato a combattere. Una notte ha visto il fantasma di suo padre (Amleto docet) e si è convinta dell'esistenza dei fenomeni paranormali (e te credo...). Ha intenzione di partecipare al torneo per tentare di arrestare Kazuya, sia perché contrabbanda in specie protette di animali in via d'estinzione, che per la misteriosa aura di potere che lo circonda.
Il secondo personaggio, invece, è Lei Wulong, un cinesino di ventisei anni.
È un maestro dell'"Action Karate" di Hong Kong, nonché detective numero uno della zona. Mentre stava indagando su un misterioso flusso di capitali provenienti dalla mafia di Hong Kong, scoprì che uno dei contabili dell'organizzazione criminale era stato ucciso nello stesso incidente aereo in cui aveva perso la vita un suo collega. Inoltre, scoprì che questo contabile aveva rubato degli importanti documenti segreti e che aveva cercato di scappare e rifugiarsi da Kazuya. Lui ha intenzione di partecipare al torneo per poter indagare su Kazuya e tentare di svelare il mistero...

• Nicolasan

NAMCO WORLD

Sabato 22 luglio, a Londra, è stata inaugurata la prima sala giochi esclusivamente fornita di coin op della Namco. È quindi possibile giocare a Tekken, a Ridge Racer e naturalmente a Tekken 2. La sala giochi, che si trova vicino alla centralissima Piccadilly Circus, avrà presto delle sorelle. È infatti prevista l'apertura di simili sale arcade a Barcellona e a Sheffield. In Italia, come al solito dovremo aspettare la maturazione dell'intellighentia bene, e la fine dei pregiudizi sulle sale giochi per vedere qualcosa di simile.

Tre nuove lune per Saturno

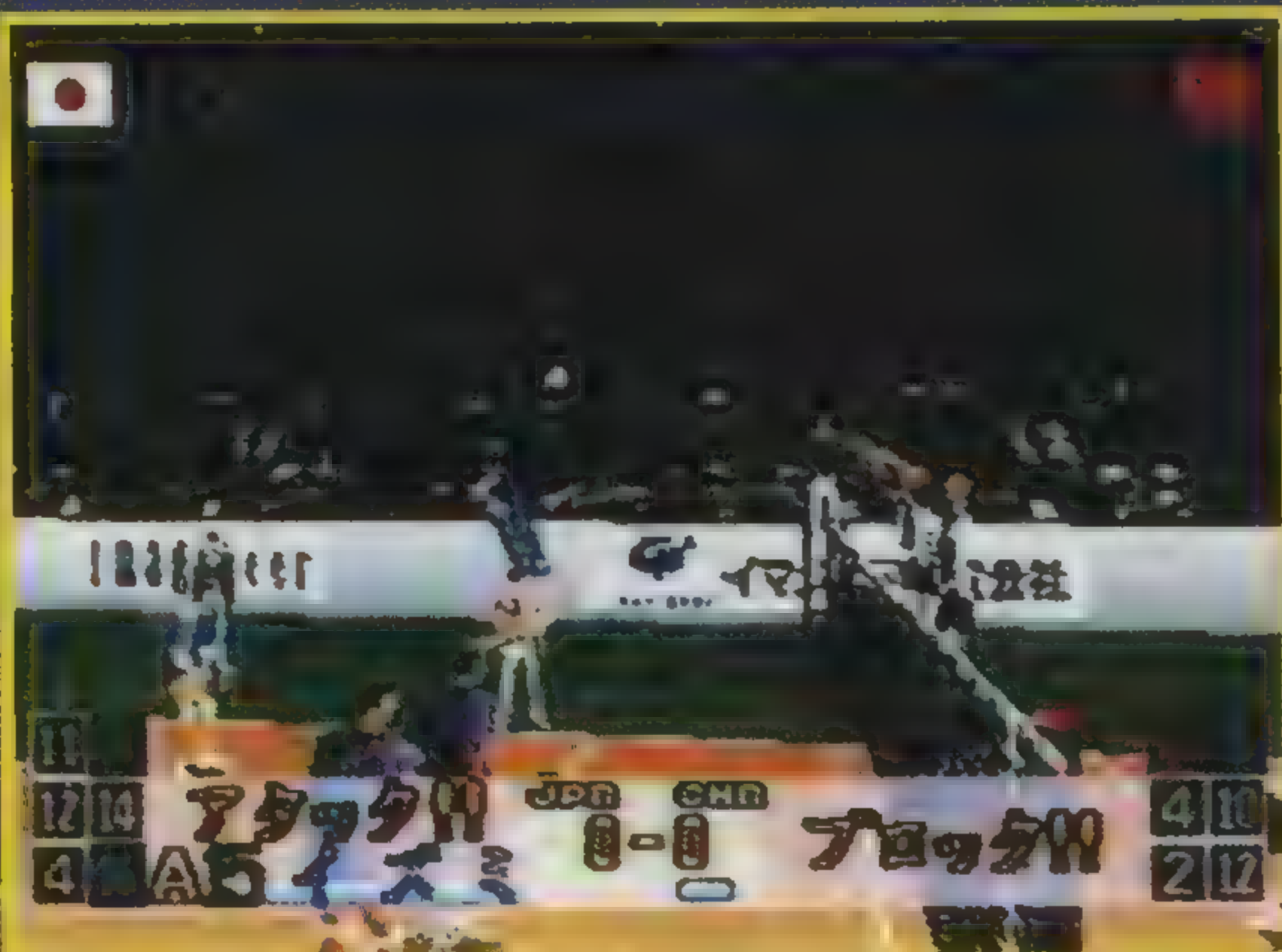
Dalla Sega sono in preparazione due succulentissimi nuovi titoli per la Super Console di casa: il seguito di *Clockwork Knight* e la conversione di *Story of Thor*, mentre dalla Imagineer è in arrivo un gioco di pallacanestro, *Virtual Volleyball*. Il nostro corrispondente in Giappone ci rivela tutti i particolari.

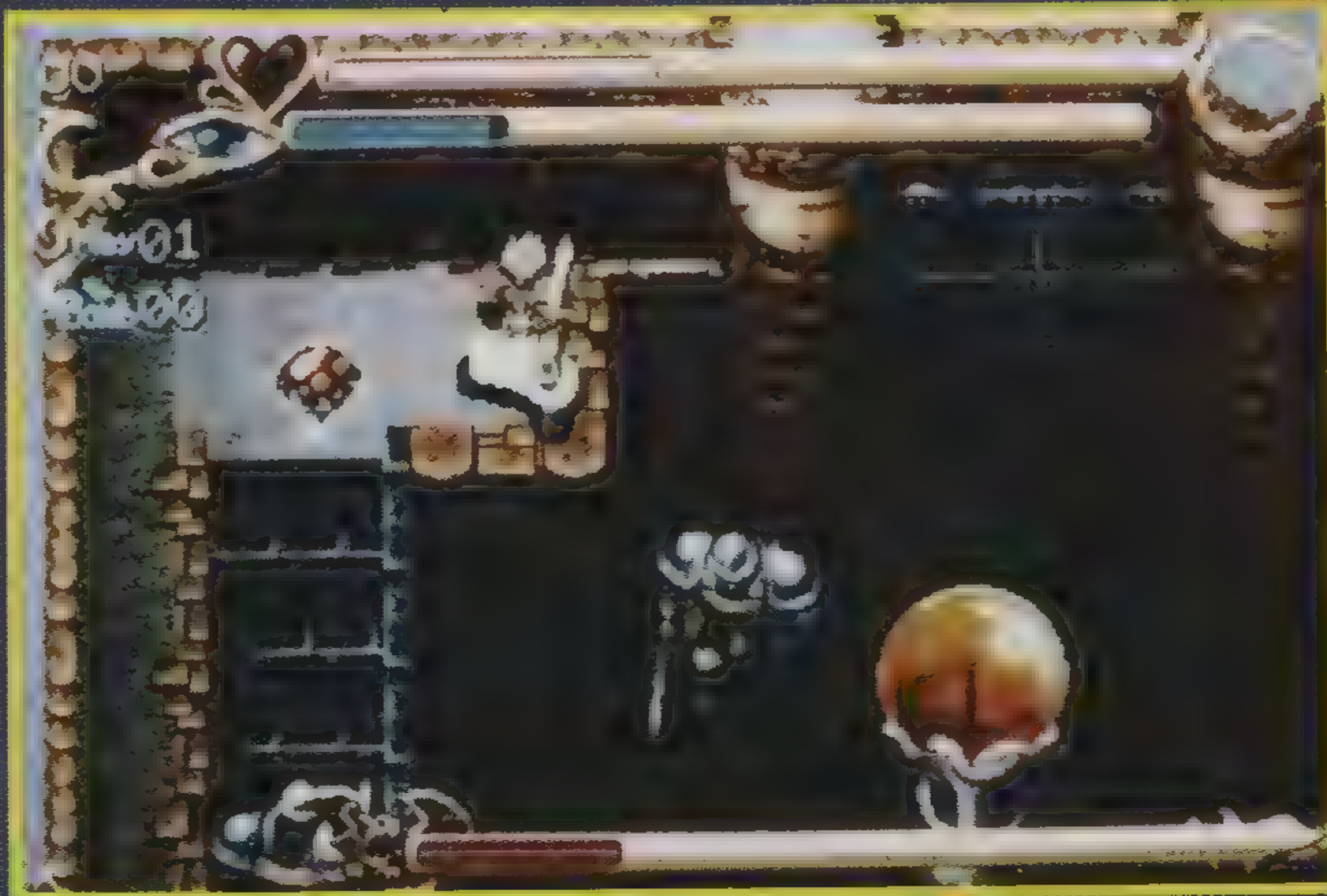
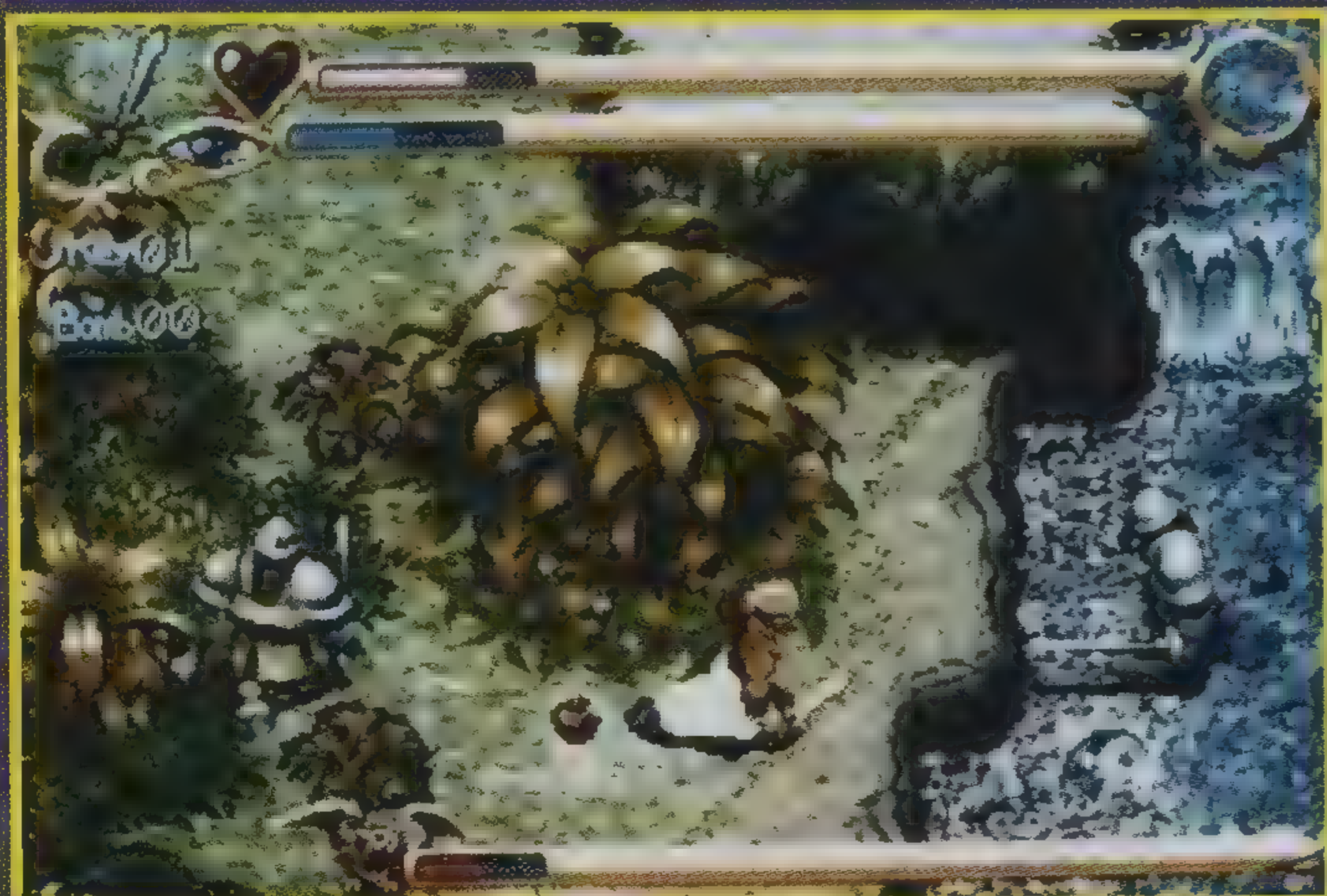
Non c'è dubbio che le capacità e, di conseguenza, le "azioni" del Saturn abbiano subito un netto rilancio verso l'alto dopo l'uscita di Virtua Fighter Remix. Anche se l'idea di ripresentare uno stesso gioco migliorato graficamente, e dopo un periodo di debug degno di essere chiamato tale, può essere criticata finché si vuole, è altrettanto vero che l'uscita di *VFR* rende giustizia a una macchina che inizialmente è stata bistrattata, a ragione, dalla critica. I primi titoli per Saturn i 32 bit li avevano stampati solo sui titoli dei CD in cui erano contenuti. Questa nuova corrente si concretizza con linfa adeguata. I tre titoli presenti in questa pagina lo dimostrano ampiamente.

UN CAVALIERE A MOLLA

Cominciamo con *Clockwork Knight - Pepperouchau's big adventure, Second Volume*, uno dei titoli più lunghi della storia dei videogiochi: naturalmente, si tratta del secondo capitolo della serie di *Clockwork Knight*. Il gioco non è molto diverso dal suo predecessore e, infatti, non è stato intitolato *Clockwork Knight 2* essendo, di fatto, il secondo "volume" della prima storia, divisa naturalmente in due parti. La Sega ha deciso di realizzare un gioco diviso in due parti, probabilmente a causa della mancanza di tempo prima dell'uscita ufficiale del dicembre scorso, o forse, tanto per malignare, per raddoppiare il numero di copie di software vendute.
Non c'è stato nessun cambiamento radicale nel movimento dei personaggi o nei background. Pepperouchau continuerà la sua avventura in una casa avvolta nel mistero.
"Tongara Do Pepperouchau" (in giapponese, a quanto pare "do" viene usato talvolta come particella nobiliare, simile al francese "de"), vede la bambola meccanica ancora una volta come protagonista principale degli avvenimenti.
Dopo la prima avventura, infatti, Chelsea non è riuscita a risvegliarsi e, per la seconda volta, la dormiente è stata rapita e il nostro eroe dovrà tentare di salvarla.
Durante il gioco, giocando delle carte nascoste, potrete ottenere degli aiuti per proseguire nell'avventura.
La musica è stata cambiata e i designer hanno deciso di usare una vera band dal vivo al posto della solita musica computerizzata. Nel primo *Clockwork Knight* la colonna sonora era composta principalmente da musica jazz, mentre in questo episodio è a base di salsa e di latin. Il problema principale che ha dovuto affrontare il team di sviluppo è stato unire la musica dal vivo alle immagini di gioco. Questo titolo dovrebbe essere uscito in Giappone il 28 di luglio.

PALLAVOLO VIRTUALE

È in arrivo un nuovo gioco di pallavolo a 32 bit prodotto dalla Imagineer, *Virtual Volleyball*, che dovrebbe essere uscito il ventuno di luglio in Giappone. Per questo gioco poligonale, i programmatori hanno scelto il Saturn rispetto ai chip tridimensionali della Play Station, in modo da sfruttare appieno le capacità della doppia CPU del sistema.
Il gioco presenterà diverse visuali possibili (laterale, a volo d'uccello, isometrica, ecc.) e il computer "zoomerà" sull'azione automaticamente, nei momenti più opportuni per visualizzare meglio il gioco.
Il giocatore potrà scegliere la propria squadra in una vastissima gamma di team disponibili: ogni squadra avrà caratteristiche diverse e si comporterà diversamente in gioco, secondo le sue posizioni d'attacco e di difesa. Inoltre ci sarà una pletora di opzioni che permetterà di cambiare moltissimi aspetti delle partite.
Piano piano, con l'avanzare del gioco, il giocatore prenderà confidenza con i comandi e la sua squadra potrà fare esperienza.
Naturalmente si potrà giocare un campionato (dove il giocatore dovrà confrontarsi con le vere squadre della V-League giapponese), una competizione internazionale (ad esempio contro la nazionale statunitense), con tanto di replay automatico delle azioni migliori di ogni match. I principianti potranno leggere dei consigli utili sullo schermo in tempo reale, anche se, sfortunatamente, attualmente esiste solo una versione in giapponese.
Naturalmente, una traduzione sarebbe molto ben accetta dal mercato europeo!

LA LEGGENDA DI THOR

La conversione di *Story of Thor* è ancora alle prime fasi di sviluppo, ma, da quanto abbiamo potuto osservare finora, pare che la versione Saturn sarà praticamente identica a quella per Mega Drive (e sicuramente la storia sarà la stessa). Le principali differenze, naturalmente, saranno nella presentazione grafica del gioco. Già la versione MD vantava una grafica molto ben curata e quella per Saturn si preannuncia estremamente interessante (dopo la sconvolgente "scoperta" di quello che può fare il Saturn se viene programmato a dovere, leggi a *Virtua Fighter Remix*, ci aspettiamo grandi cose per il futuro). Il vantaggio principale del Saturn rispetto alla PSX, infatti, è, a quanto pare, l'uso del texture mapping: la piattaforma di sviluppo del Saturn permette ai programmatori di usare una grande quantità di "texture" già pronti in modo estremamente semplice e pratico (nel caso della Play Station, i processi sono più complicati e la gamma di texture disponibili più ristretta). Questa conversione, dunque, vanterà una grafica completamente realizzata con questa tecnica.
Story of Thor è il tipo di gioco che la Sega sta cercando di lanciare in Europa, per tentare di aumentare le vendite dell'hardware, che fino ad ora non hanno raggiunto le cifre inizialmente prefissate. Una mossa del genere, risulta comunque più che comprensibile: le migliori licenze sono quelle fatte in casa, e quando si può contare su un titolo che ha già avuto un buon successo su Mega Drive, allora si va sul sicuro!

Con le mappe di GP perdersi nella galassia dei videogiochi è impossibile!

HELP: RACCOLTA COMPLETA

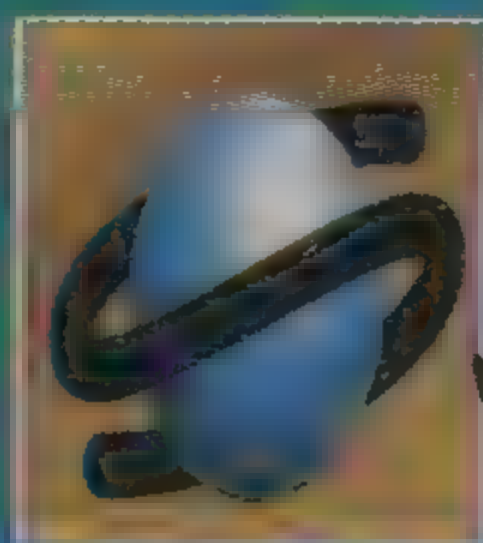
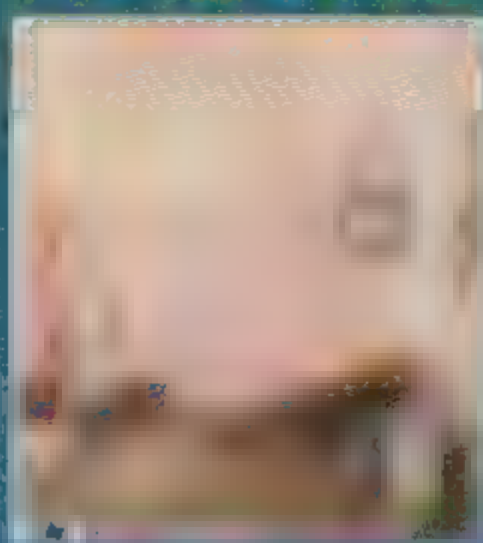
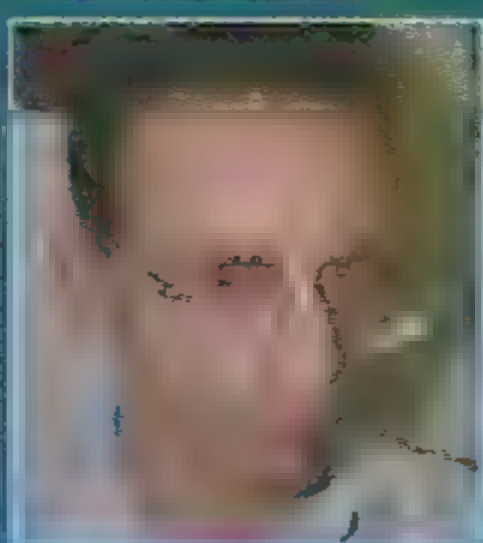
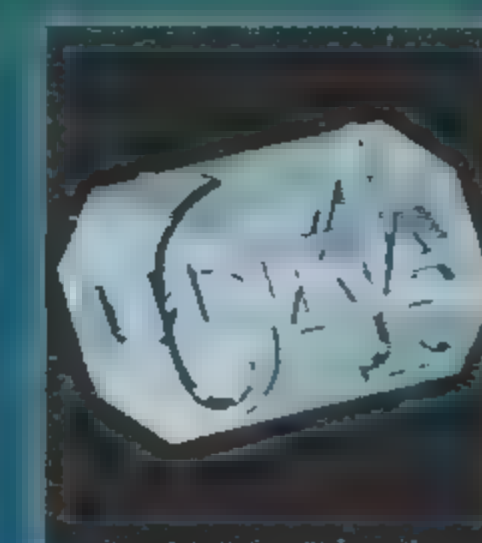
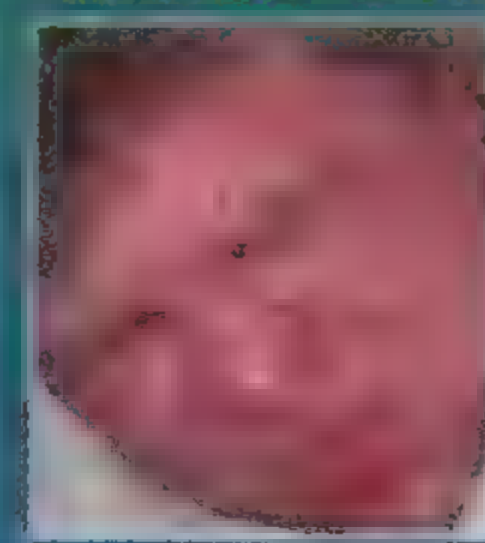
Lo strumento indispensabile per risolvere tutti i giochi e non telefonare più a Dupont.
Lo troverai nei negozi specializzati, nelle librerie Feltrinelli e presso lo Studio Vit.

Pagamento a mezzo contocorrente postale n°17200205 o assegno/vaglia intestati a Studio Vit, via Aosta 2, 20155 Milano
Prezzo Lt. 20.000 più Lt. 2000 per spese di spedizione

PROVE

LA MACCHINA DEL FUTURO

Ovviamente, non stiamo parlando di automobili volanti o cose simili, ma della console che, secondo i recensori di Game Power, potranno conquistare il mercato nei prossimo futuro.

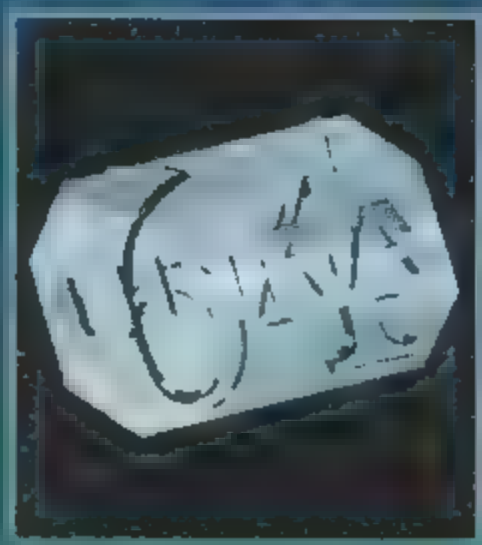
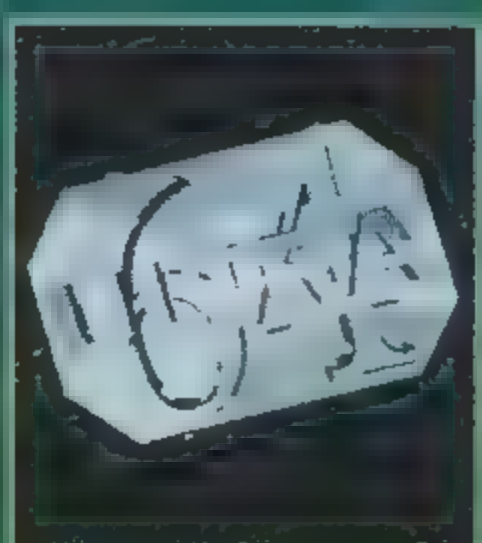
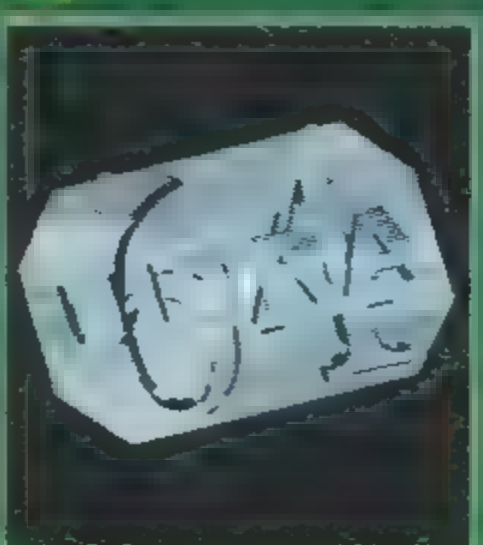
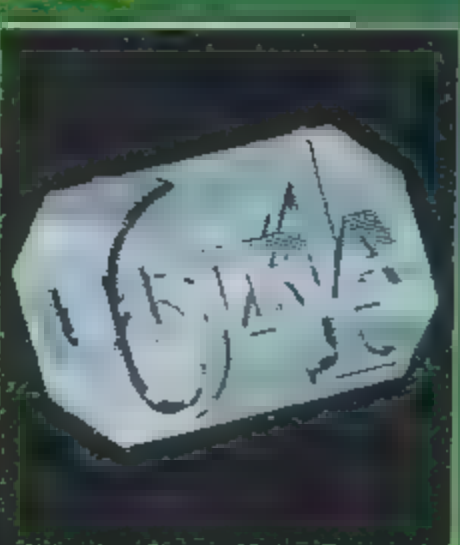
DUPONT

KRULL

AIR

RANDOM

PlayStation

TRUST

APECAR

SCARLET

PlayStation

PADDY

MADOC

PICCHIADURO

Casa: NOSTRA
N°Giocatori: 1/4
Continua?: CHISSÀ
Livelli di difficoltà: Tanti

GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

SCHEDA TECNICA
Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP.

POWER GAME
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio... troppobbello.

CONSOLE
La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avere un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi sconsigliamo di comprarlo perchè potrebbero sorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

VOTO 2
Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

VOTO 1
A seconda della "categoria di voto" la barra colorata sarà più o meno lunga. Se è sul nero vuol dire che è un gioco da non prendere nemmeno se ve lo regalano, se è sul rosso significa che vale la pena di acquistarlo solo se siete dei fissati del genere, se è sul giallo è un gioco discreto con qualche riserva per i non amanti del genere, mentre sul verde è un gioco da comprare sicuramente. Attenzione al colore e al nuovo commento: vi daranno più informazioni di un semplice, ma pur sempre utile, voto.

SOTTO CONTROLLO
I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

COMMENTO
In queste poche righe troverete il parere schietto del recensore, e anche qualcosa di più.

AGIRE & PENSARE
Basta dare un'occhiata qui per capire se il gioco è di quelli facili dal punto di vista della testa o dovete mettervi il cappello di Archimede prima di giocare.

ANDRE AGASSI TENNIS

SUPER NES

SOTTO CONTROLLO

AGIRE & PENSARE

VORDAK

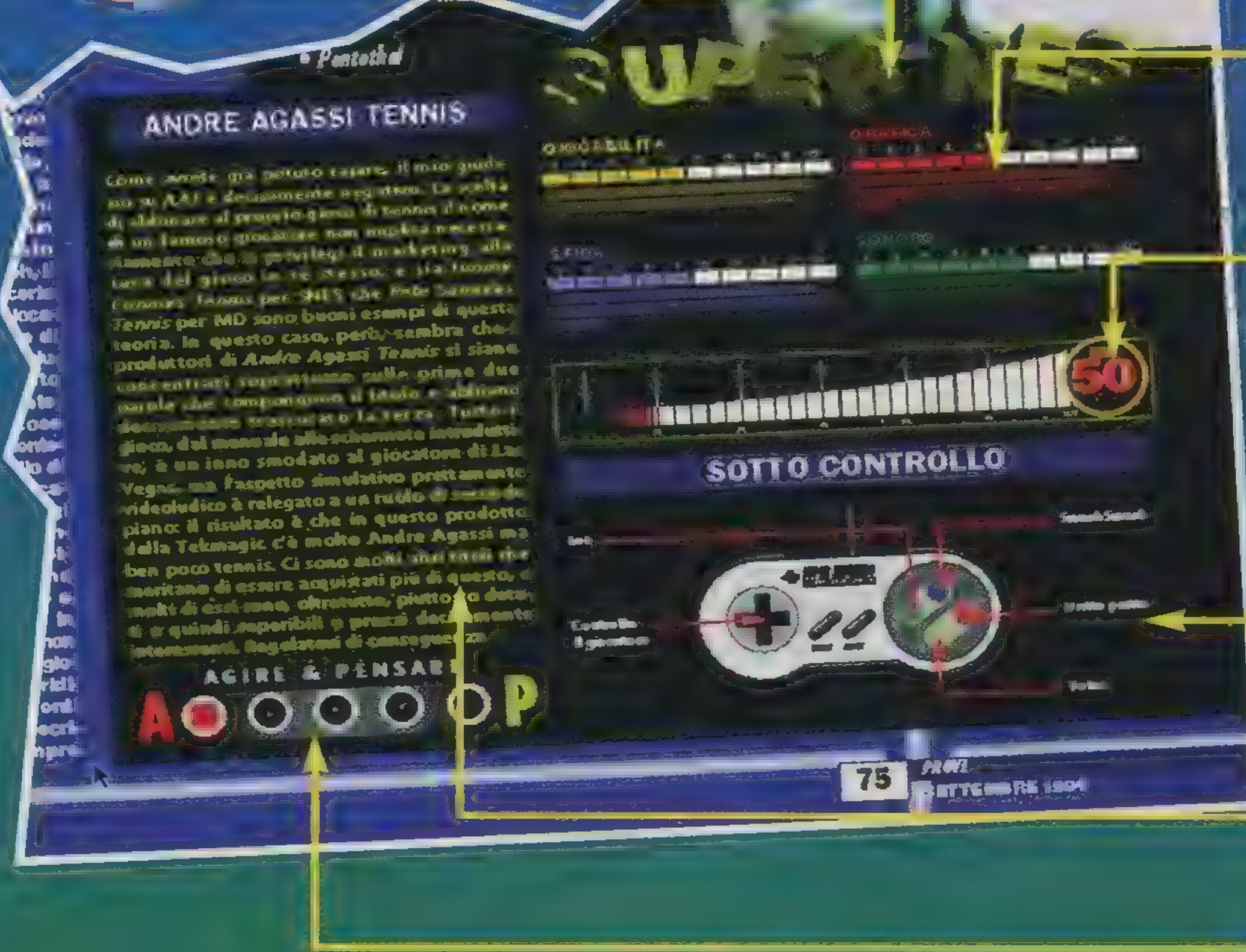
PlayStation

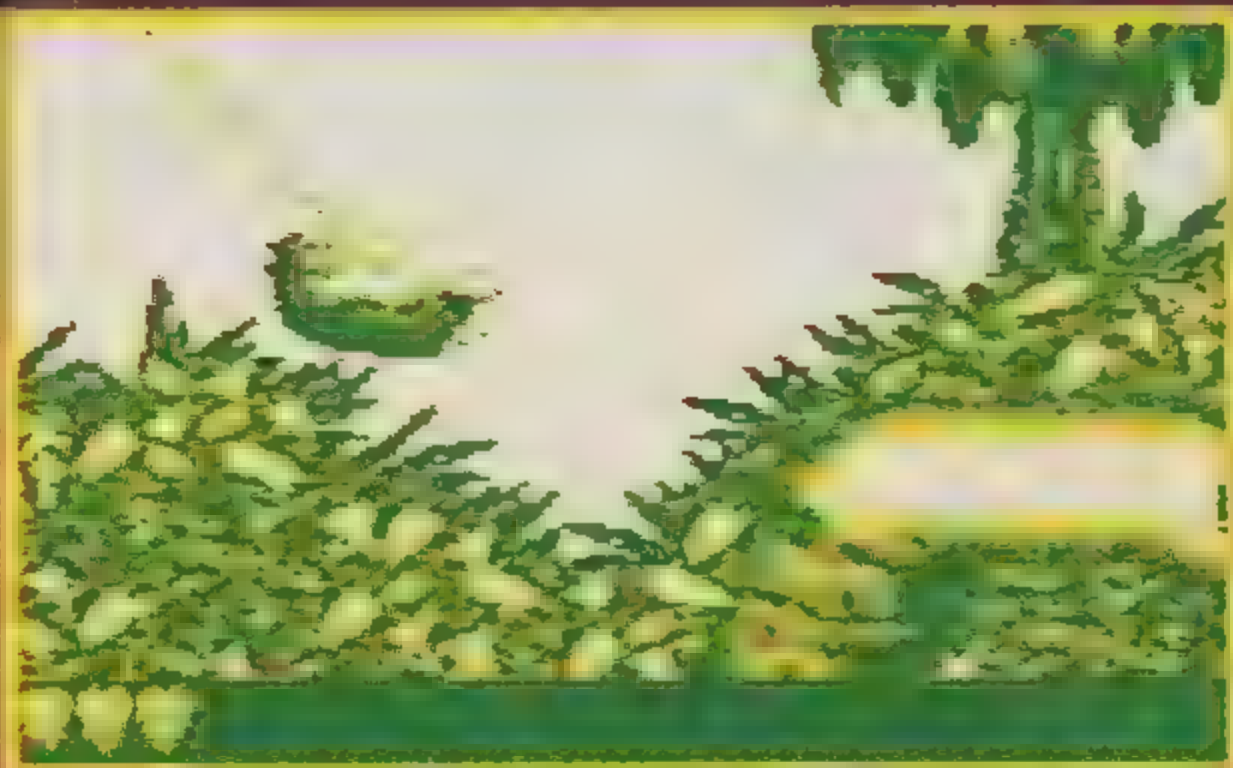
PENTOTHAL

STYLZ

PlayStation

CHICCA

ORWELL 2000

Casa: NINTENDO
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

DONKEY KONG LAND

Una liana resta sempre l'alternativa più valida alla classica scarpinata...

A spasso sui pontili di un grattacielo... Ah, il fascino della grande metropoli!

Questo scenario mi ricorda vagamente la valle dei faraoni a Gardaland!

Cranky Kong, vecchio pioniere dei videogiochi nonché patriarca dei gorilla dell'isola, si ondeggiava stancamente sul suo scricchiolante dondolo di pietra, apprestandosi ad apostrofare il suo unico nipote, Donkey Kong, e il suo vivace figlioletto, Diddy Kong. "... E va bene. Devo ammetterlo, la vostra ultima avventura ha riscosso più successo di quanto mi aspettassi..." sbottò polemicamente, "... del resto, con tutta quella grafica super elaborata e quella musica moderna, cosa non si comprerebbero i ragazzi al giorno d'oggi!" Nel frattempo, Donkey e Diddy cercavano disperatamente di tapparsi di nascosto le orecchie, mentre ammiravano con sguardo assente lo splendido panorama che la giungla circostante offriva loro. Incurante della loro insolenza, l'anziano gorilla continuò impiacabilmente la sua requisitoria: "Ai miei tempi, capite, non avevamo a disposizione così tanti colori, e ciò nonostante riuscivamo a realizzare dei giochi entusiasmanti... E puoi credermi, Donkey, ragazzo mio, se ti dico che oggi come oggi, nessun titolo potrà mai eguagliare il successo che riscuotevamo a quei tempi..." Il monologo continuò immutabilmente con questi toni per ore e ore, o almeno così sembrava ai due sventurati gorilla, fino a che *Donkey Kong* non raggiunse il limite estremo di sopportazione. "Alla gente è piaciuto Donkey Kong Country per qualcosa di più della 'grafica super elaborata', vecchio citrullo!" sbottò improvvisamente. "Il

numero dei colori, l'alta risoluzione e la grafica renderizzata, tutto questo era solo la cornice, ma non faceva veramente la differenza, che era, invece, costituita soltanto dalla giocabilità e dalle interminabili ore di sano e puro divertimento che il gioco offriva!".
"... E comunque..." incalzò Diddy, "sconfiggere King K. Rool e i suoi scagnozzi non è stato certo un lavoro facile!". A riprova di quanto affermassero, Donkey e Diddy portavano ancora su di sé i lividi e i segni della battaglia appena trascorsa. A quelle parole, negli occhi smaliziati del vecchio patriarca si accese una strana luce: apparentemente, i due ingenui e irruenti scavezzacollo, avevano abboccato in pieno all'amo e stavano per essere pescati senza rendersene minimamente conto. Astutamente, Cranky continuò:

Gli scenari alpini si distinguono per la scivolosità.

I barili servono per superare certi schemi...

Clambo, il fatidico boss di Kremlantis, vi aspetterà con ansia nel suo antro...

Gli schemi acquatici sono accompagnati da brani che ricordano quelli di Quark

BANANE, BARILI E AFFINI...

Nel corso della loro avventura nell'isola di Donkey Kong, Donkey e Diddy incontreranno molti oggetti utili. Alcuni di questi poi, si riveleranno indispensabili per il superamento di certi punti critici!

BARILI

I barili giocano un ruolo primario nell'avventura dei Kong. Alcune di queste botti di legno possono essere raccolte e utilizzate come armi contro i nemici. Altri, segnati da una stella, sono barili cannone che lanceranno i nostri eroi nello spazio, facendoli atterrare in un'altra zona, più avanzata, del livello! Da non dimenticare, infine i barili di TNT che possono essere impiegati come utilissime bombe...

BARILI "DK"

I barili DK contengono il vostro compagno (Diddy se state controllando Donkey e viceversa). Una volta che avrete liberato il vostro amico dalla botte, potrete contare sulla sua collaborazione per rimpiazzarvi nel caso perdiate accidentalmente una vita in un livello. Inoltre, potrete in qualsiasi momento prenderne il controllo semplicemente premendo il pulsante Select.

BANANE

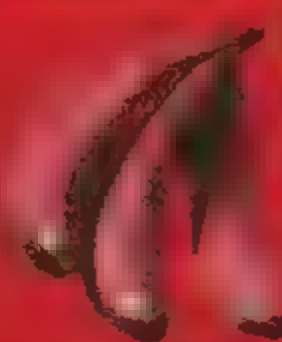
Questi gustosi frutti dorati (anche se da un punto di vista prettamente botanico la banana non è un frutto ma un'erba. NdVordak) rappresentano l'obiettivo ultimo della ricerca di Donkey Kong. Dovreste raccoglierne il più possibile per due motivi: il primo è che ogni cento banane raccolte guadagnerete una vita extra, il secondo è che la scia di banane vi indicherà, in più punti, la strada giusta da percorrere!

FINE DELLO SCHEMA

La fine! Ce l'avete fatta! Preparatevi per il prossimo livello! Ricordate che solo se avete raccolto le lettere Kong potrete registrare la vostra posizione, altrimenti dovrete sperare di farcela il prossimo schema.

GETTONI KONG

I grandi gettoni che trovate in alcuni schemi sono i gettoni Kong. Nei livelli Bonus, ogni gettone vi darà la possibilità di guadagnare una vita-extra (ma dovrete sudarvelà!).

CASCHI DI BANANE

Ogni casco vale ben dieci banane! Ricordatevi però di controllare che abbiano tutte il bollino blu! E comunque: attenti alla banana che non conoscete, potreste scivolare...

LETTERE K-O-N-G

Se riuscite a raccogliere tutte le lettere che formano la parola Kong in un livello, dopo averlo terminato accederete al Menu di Salvataggio, nel quale potrete registrare i vostri progressi e verificare la percentuale di gioco.

SEGNALE "CONTINUA"

Questi circoletti scintillanti indicano un punto "continua". Ce n'è uno in ogni livello. Se riuscite a toccarlo, quello sarà il punto da cui riprenderete lo schema nel caso doveste perdere una vita prima di terminarlo. Sempre se riuscite a terminarlo!

PALLONCINI

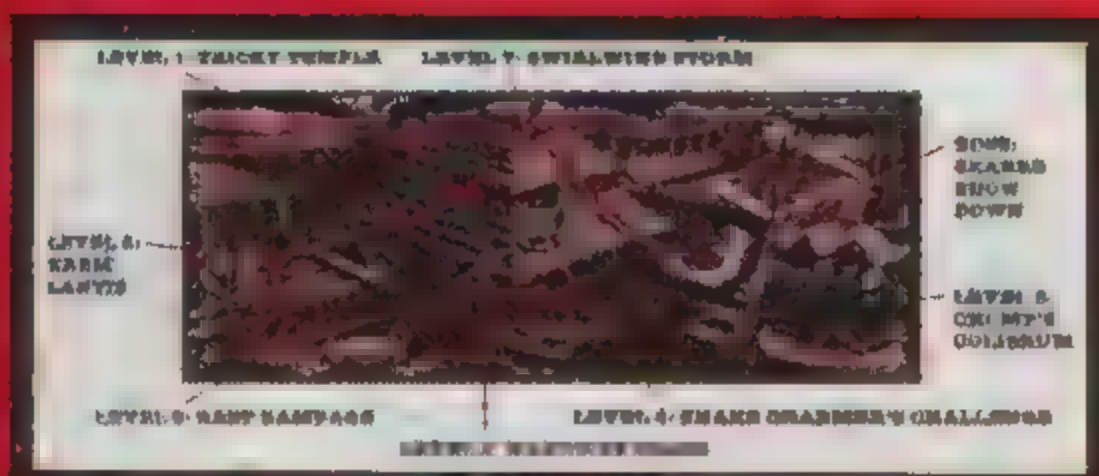
Ogni palloncino dà diritto a una vita-extra. Non appena ne avrete avvistato uno dovrete muovervi velocemente e raccoglierlo prima che sia volato via, oppure dovrete ricominciare da capo il livello!

GORILLA DI CIELO, DI TERRE E DI MARE!

King K. Rool e la sua banda di Kremling hanno sparso le banane di Donkey Kong per tutte le nuove zone dell'isola. Sebbene alcune di queste aree possano apparire familiari ai giocatori di Donkey Kong Country, la loro configurazione è completamente diversa. Il numero totale dei livelli è 34, divisi in quattro nuovi "mondi". Vediamoli insieme:

GANGPLANK GALLEON

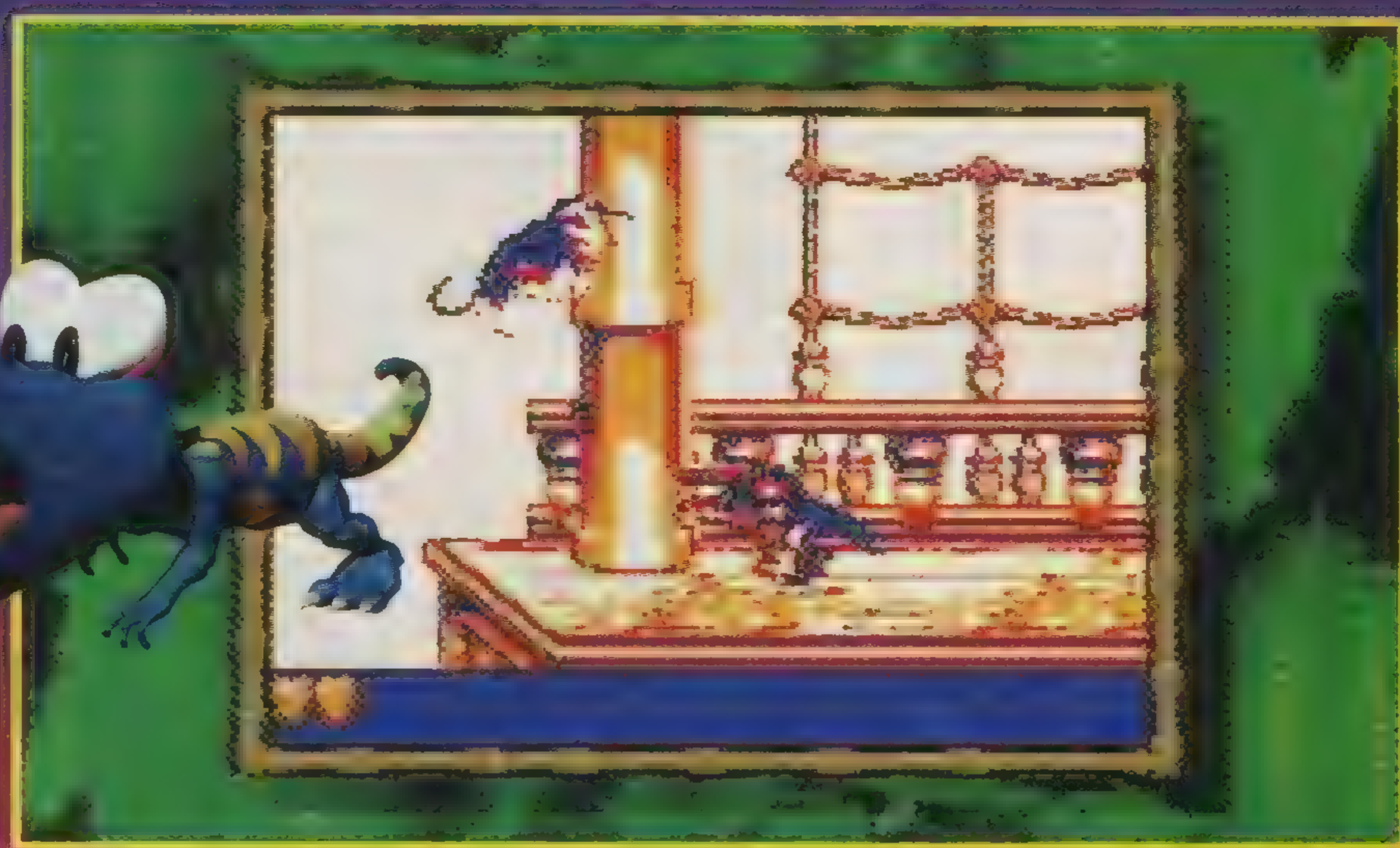
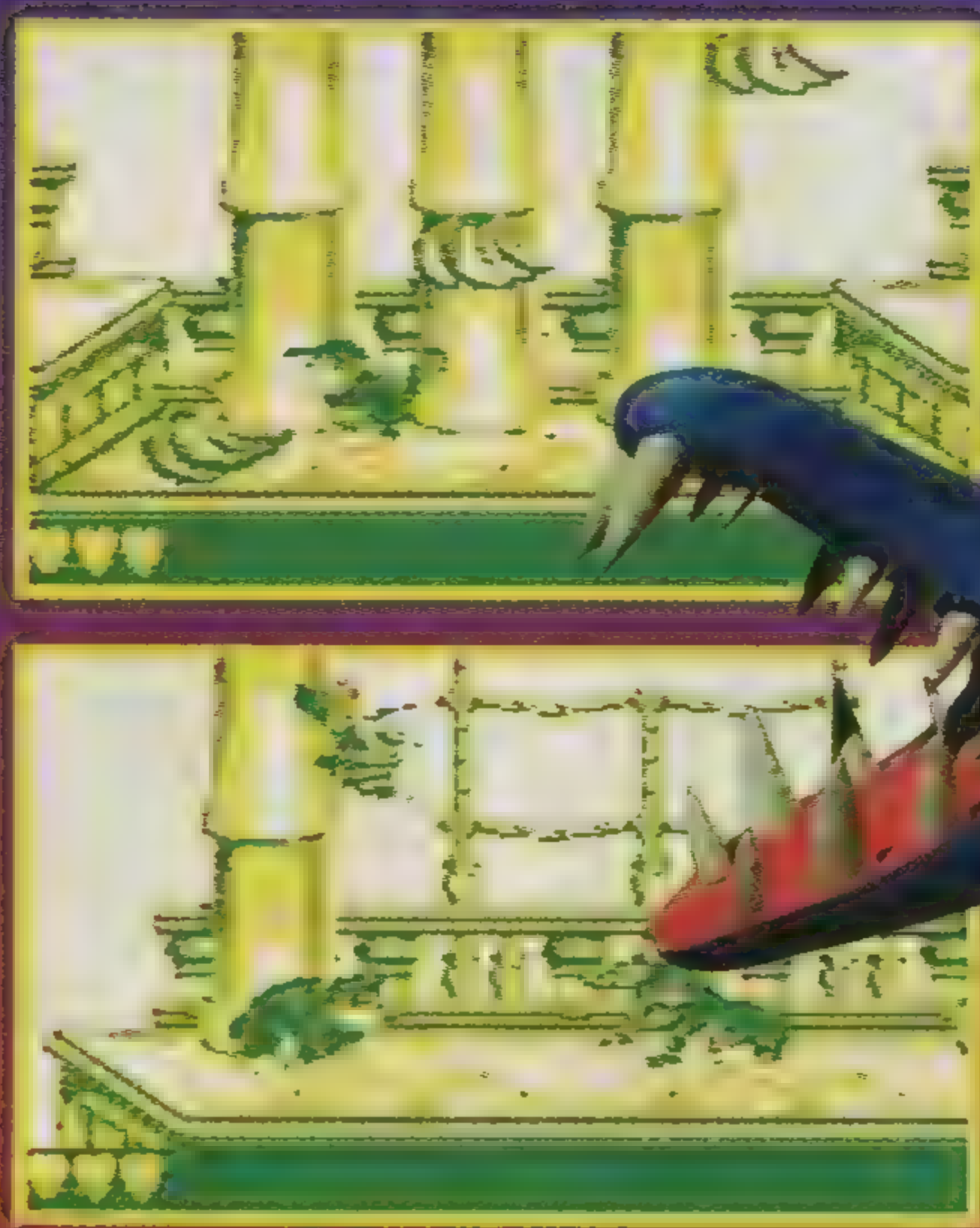
Il vecchio vascello di King K. Rool è totalmente infestato dai Kremling. Per avere la meglio su questo primo, impegnativo livello i Kong dovranno arrampicarsi sul cordame e sugli alberi del vecchio galeone!

KREMLANTIS

Questo enorme complesso di antichi templi in rovina è quasi completamente sommerso. Inutile dire che questi edifici dimenticati sono l'habitat ideale di Chomps (i piccoli, insidiosi e voracissimi squaletti del mondo di Donkey Kong) e di altri pericolosi pescetti!

CHIMPANZEE CLOUDS

Lassù, sui picchi delle più alte vette dell'isola di Donkey Kong, Diddy e Donkey dovranno cautamente avventurarsi per affrontare alcuni dei pericoli più insidiosi della loro epica ricerca...

BIG APE CITY

Raggiungerete questa operosa metropoli a bordo di un enorme dirigibile, che ormeggerà presso un altissimo grattacielo, il cui aspetto dovrebbe risultare familiare ai fan più fedeli del nostro beniamino. Cercate, tuttavia, di non farvi distrarre dai ricordi e state in guardia: i Kremlin sono vicini!

"Così state dicendo che un'avventura come la vostra potrebbe avere successo anche su un sistema ad 8 bit, come, ad esempio, un Game Boy..." "Certamente!", esclamarono quasi contemporaneamente i due Kong. "Ci faremo rubare ancora una volta le banane dai Kremling, ma questa volta le recupereremo sul Game Boy", aggiunse poi con entusiasmo Diddy, pensando così di aver trovato una buona scusa per evitare i noiosissimi turni di sorveglianza che lo attendevano. "Ci crederò soltanto dopo averlo visto!" Rispose, apparentemente stizzito, Cranky. "Chiamerò ancora una volta il vecchio K. Rool e sistemerò tutto prima di domani. Quando vi sveglierete, troverete vuoti i vostri depositi di banane." Donkey e Diddy si scambiarono uno sguardo d'intesa, realizzando finalmente in che trappola erano caduti. "Questa volta, però, i Kremling nasconderanno le vostre banane in una zona del tutto nuova e inesplorata dell'isola", continuò soddisfatto Cranky, "e chiederò a K. Rool di escogitare nuovi trucchi, e di impiegare nuovo personale per mettervi il più possibile i bastoni tra le ruote. Questa volta non baderemo a spese, e avrete finalmente pane per i vostri denti", aggiunse, con un tono di malcelata ironia. Donkey, che sperava di poter trascorrere una tranquilla mattinata d'ozio nella sua graziosa casetta sugli alberi, riuscì a stento a trattenere uno scatto d'ira. Dopotutto, non poteva certo lasciarla vinta a quel vecchio barbagianni. "Cerca di non sciuparti troppo, vecchia scimmia..." fu tutto ciò che aggiunse prima di abbandonare la capanna dell'astuto nonnetto. Ben immaginando l'avventura che da lì a poche ore li avrebbe coinvolti, i due gorilla si ritirarono sconsolati nelle loro rispettive capanne, per conce-

CHI TROVA UN AMICO TROVA UN TESORO

Così come in *Donkey Kong Country*, anche in *Donkey Kong Land* i due gorilla non affrontano quest'avventura da soli: l'occasionale appoggio di pochi, ma fidati amici consentirà loro di superare punti particolarmente ostici. A differenza del primo episodio di questa straordinaria saga, in cui gli animali disponibili erano ben quattro, in quest'avventura monocromatica Donkey e Diddy potranno contare sull'aiuto di due soli amici: Rambi ed Expresso.

RAMBI IL RINOCERONTE

Ama buttarsi a testa bassa nei guai a cui va incontro. Sulla sua groppa i Kong saranno al sicuro, perché questo piccolo ma testardo rinoceronte travolgerà con la sua corsa impetuosa tutti i nemici che gli si pareranno davanti. L'unica cosa di cui preoccuparsi sono i burroni, che devono essere saltati a tempo debito!

EXPRESSO LO STRUZZO

Questo enorme pennuto è un prezioso alleato, poiché è in grado di correre ancora più velocemente di Rambi. Non è in grado di volare ma utilizza le sue alucce per allungare i suoi poderosi balzi. Il suo aiuto è quindi indispensabile per superare certi crepacci particolarmente ampi e impegnativi.

Una cavalcata su un rinoceronte non sarà forse il modo più comodo di viaggiare, di certo è il più irruento!

Su SGB i colori non sono esaltanti, al punto da far dubitare dell'effettiva efficacia della grafica renderizzata.

VECCHI AMICI, NUOVI NEMICI

I vecchi amici a cui ci riferiamo sono, naturalmente, Rambi ed Expresso, a cui abbiamo dedicato un box apposito. In effetti Donkey Kong Land è popolato di vecchie conoscenze per gli estimatori del precedente episodio a sedici bit, e quasi tutti i vecchi nemici sono presenti in questa riedizione per il piccolo portatile monocromatico. Nel frattempo, tuttavia, le file degli scagnozzi di King K. Rool si sono arricchite di nuovi, pericolosi acquisti. Vediamone alcuni:

HOGWASH, IL PORCO CON LE ALI!

A fare compagnia a Necky e mini-Necky, i due avvoltoi che avevano debuttato in Donkey Kong Country, l'aviazione di King K. Rool si arricchisce di una squadriglia di Hogwash! Questi suini volanti pattugliano i cieli e cercano di violare lo spazio aereo di Kong Land nei momenti meno opportuni.

SWIRLWIND WARNING

Questo piccolo tornado in formato tascabile può sia aiutare che ostacolare i nostri due beniamini, a seconda di come viene avvicinato. Saltateci sopra e si rivelerà un'ottima, anche se un po' instabile, piattaforma mobile. Avvicinatelo dai lati e verrete travolti dal suo inarrestabile moto vorticoso!

NEMO

Un grosso mollusco che, ben protetto dal suo guscio, cerca di inseguire Donkey e Diddy nelle sezioni subacquee del gioco con una perseveranza da far invidia ai piazzisti più irriducibili. Il suo nome, del resto, rende omaggio al personaggio più pedante della letteratura.

HARD HAT

Questa talpa è costantemente di pattuglia, il suo compito è quello di scavare via la terra sotto i piedi di Donkey e Diddy e di farli così precipitare in malo modo. Decisamente molesta!

FANGFISH

Forse il più pericoloso tra i nemici acquatici. Più grande persino di Chomps, lo squalo ghiotto di carne di scimmia, Fangfish basa la sua pericolosità sull'assoluta imprevedibilità dei suoi movimenti, che lo rende proprio ostico.

Spesso le banane offrono degli indizi interessanti ai fini dello schema...

L'introduzione della versione SGB!

Attenzione! Caduta massi!

dersi qualche ora di ben meritato riposo...

Secondo episodio della saga di *Donkey Kong Country*, nonché ideale intermezzo prima di *Donkey Kong Country 2: Diddy's Quest*, *Donkey Kong Land* rappresenta il debutto ufficiale della sofisticata tecnica grafica "Advanced Computer Modelling" sul piccolo schermo monocromatico del portatile Nintendo. Di fatto, per quanto si sforzino di affermare il contrario, sia sul manuale che sulla confezione, il titolo rappresenta una sorta di riduzione in formato tascabile della prima avventura per SNES, visto che praticamente tutti gli scenari presenti, fatta debita eccezione per quelli cittadini, sono gli stessi che abbiamo potuto ammirare nella prima versione a sedici bit. Anche lo scopo del gioco, così come la sua struttura, sono rimasti pressoché immutati; e persino le stesse, incredibili animazioni che caratterizzavano i movimenti dei nostri due beniamini sono state magnificamente trasposte, con tutti gli atteggiamenti buffi e tipici dei due simpatici gorilla. *Donkey Kong Land* rimane, insomma, un classico gioco a piattaforme, con quello stesso, inconfondibile stile che ha accompagnato i platform game Nintendo dai tempi eroici e pionieristici di Super Mario Bros sino a quest'ultimo, straordinario capitolo della loro storia. Se per alcuni il suo acquisto potrebbe rivelarsi alla fine deludente, per altri il totale disinteresse nei suoi confronti potrebbe essere un'imperdonabile leggerezza. Parola di...

• **Vordak**

DONKEY KONG LAND

Quando sono giunti in redazione i primi comunicati stampa relativi alla realizzazione di una sorta di versione ridotta per Game Boy del celebre platform, un'espressione di perplessità si è dipinta sul volto dei redattori, specie dopo aver letto che il gioco avrebbe sfruttato la stessa grafica "Advanced Computer Modelling" impiegata sullo SNES. Ora, finalmente, il titolo è disponibile e chiude la bocca a tutti coloro che nutrivano dubbi sul risultato finale. Certo, la grafica è indubbiamente bellissima, ciò nonostante, qualche piccola remora resta: il punto è che la grafica renderizzata, che ha splendidamente contribuito al successo di *DKC* su SNES, mal si presta ad essere rappresentata in scala di grigi e la situazione, purtroppo, non migliora granché sul Super Game Boy. Se a questo problema aggiungete una longevità non eccelsa (il gioco comprende in tutto 34 schemi, divisi in quattro mondi), capirete perché a *Donkey Kong Land* è stata preclusa l'ambita palma del Power Game. È certamente un ottimo titolo, ma non aspettatevi la luna se state prendendo in considerazione l'eventualità di un suo acquisto!

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

GAME BOY

GIOCABILITÀ (1–10): 9

Lo stesso identico, efficace metodo di controllo collaudato con successo in Donkey Kong Country, semplice e istintivo.

GRAFICA (1–10): 8

SFIDA (1–10): 8

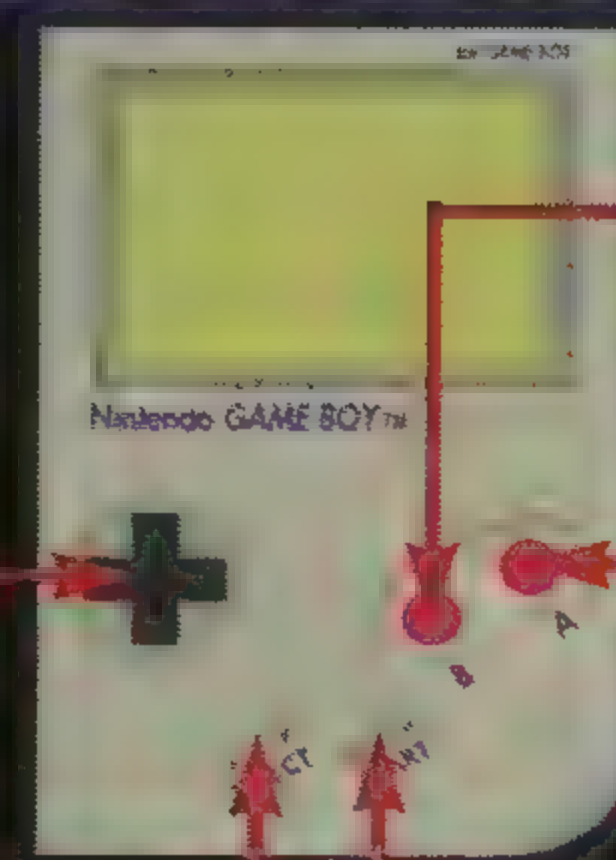
Il gioco si può finire in meno di una settimana, ma se volete raggiungere il 100% dovrete davvero sudare le fatidiche sette camicie!

SONORO (1–10): 9

Gli effetti sonori sono più che dignitosi. Davvero ottime invece le musiche di sottofondo, che accompagnano efficacemente ogni schema di gioco.

SNES 89

SOTTO CONTROLLO

Per muovere il personaggio selezionato

Per fare una capriola, raccogliere barili e lanciarli

Per saltare e nuotare

Per scambiare Donkey Kong con Diddy Kong e viceversa

Per mettere il gioco in pausa

TEKKEN • X-MEN CHILDREN OF THE ATOM • FATAL FURY 3

GAME power

help

ANNO 2 • N° 8

TEKKEN PS-X

X-MEN COIN-OP

FATAL FURY 3 NEO GEO

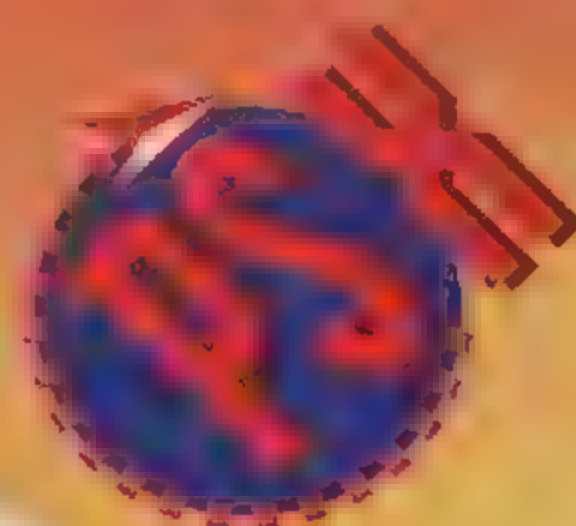
8

1° PARTE

鉄

Verso la fine del ventesimo secolo, una misteriosa sfida fu lanciata a tutti coloro che ne erano considerati degni; nessuno sapeva da dove questa provenisse, ma il suo fascino era irresistibile: il vincitore, l'unico sopravvissuto, avrebbe raggiunto un potere e una ricchezza tali da superare qualsiasi limite raggiungibile da un mortale...

Dalla profondità delle terre più remote fino ai lontani recessi delle lande sconfinate l'annuncio non sfuggì a nessuno; molti perirono durante i mortali combattimenti da strada che furono solo una selezione degli ultimi partecipanti scelti per la battaglia finale: rimasero solo otto guerrieri, tutti pronti a uccidere e a morire, per ottenere il titolo di "TEKKEN", il "Signore della guerra senza confini".

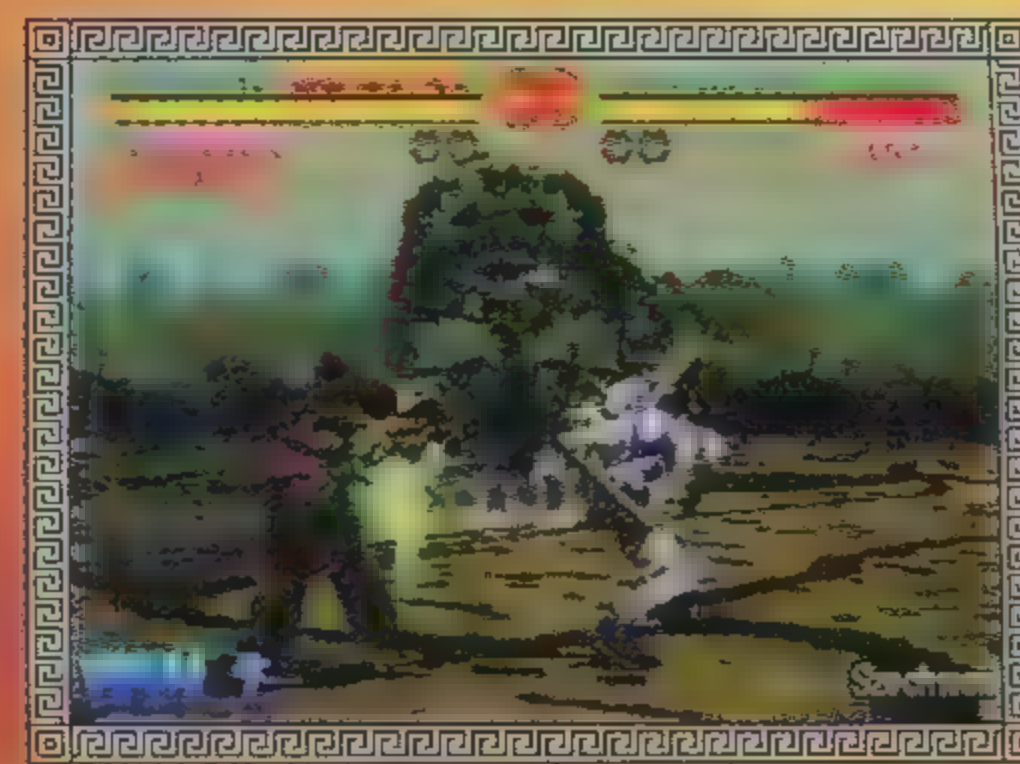
拳

In Tekken ogni personaggio ha, oltre alle proprie tecniche speciali, una serie di mosse di base valide anche per tutti gli altri, a partire dai quattro tasti del joypad che comandano indipendentemente il pugno sinistro (quadrato), il diretto destro (triangolo) e i due calci (il sinistro con la X, il destro col cerchio); per il resto, abbiamo:
In corsa (destra, destra, destra):
1) placcaggio: quadrato più triangolo
2) calcio all'addome: X
3) calcio in scivolata: cerchio
Da sdraiato (al tappeto):
4) in piedi: in alto
5) in piedi con capriola all'indietro: sinistra
6) in piedi con capriola in avanti: destra
7) calcio al petto: croce direzionale premuta a sinistra, X e cerchio alternati
8) tuffo a colpire: croce direzionale premuta a destra, quadrato e triangolo alternati
In piedi:
9) salto con pugno a terra: diagonale in alto a destra, triangolo
N.B.: per diverse mosse, specialmente quelle in volo, è consentita la "personalizzazione" usando i tasti di direzione. Ad esempio: il calcio in aria può essere eseguito sia all'attacco (saltando verso il nemico) che in difesa (spiccando il balzo all'indietro).

TEKKEN

FUTABA
△ + ○

SHIZUKU
□ + ✕

INAZAMA
✕ , ○

SAZANKA
○ ○ ○

NINPO MANJI SOU
diagonale in basso a sinistra + ✕ ripetutamente

PUGNO ROVESCIATO
destra, △

YOSHIMITSU

Provenienza: Giappone
Stile: Manji-Ryu Ju-Jitsu
Altezza: 178 cm
Peso: 63 kg
Età:?

Yoshimitsu è il primo personaggio tra quelli selezionabili nel modo arcade: di questo guerriero, o meglio, di questo spirito della mitologia giapponese che tanto spesso popola le leggende nipponiche, la prima cosa che salta all'occhio è che è l'unico a non usare esclusivamente mani e piedi: la sua spada gli permette di eseguire due colpi micidiali (affondo -sword thrust- e fendente -sword chop-) Comunque, la velocità di esecuzione generale lo rende un avversario temibile, seppur poco invitante da usare a causa forse delle sue strane movenze, che lo distinguono fortemente dal resto della "truppa".

TOU BAKU JUU
(fatta durante il ninpo manji sou): destra, ○

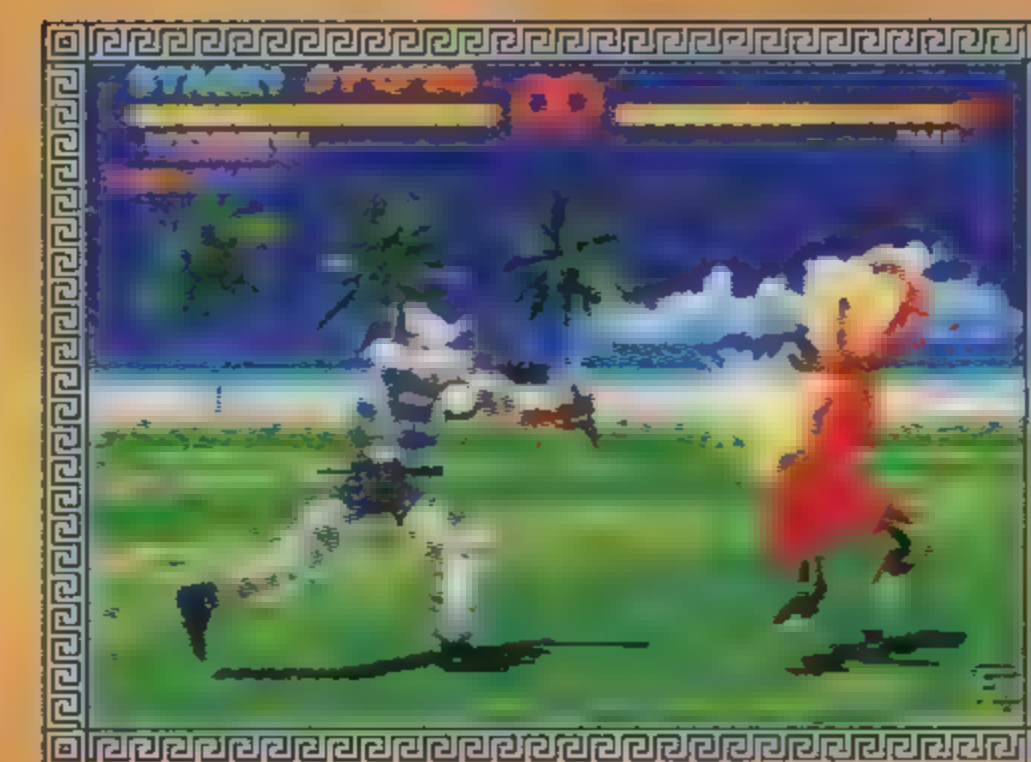
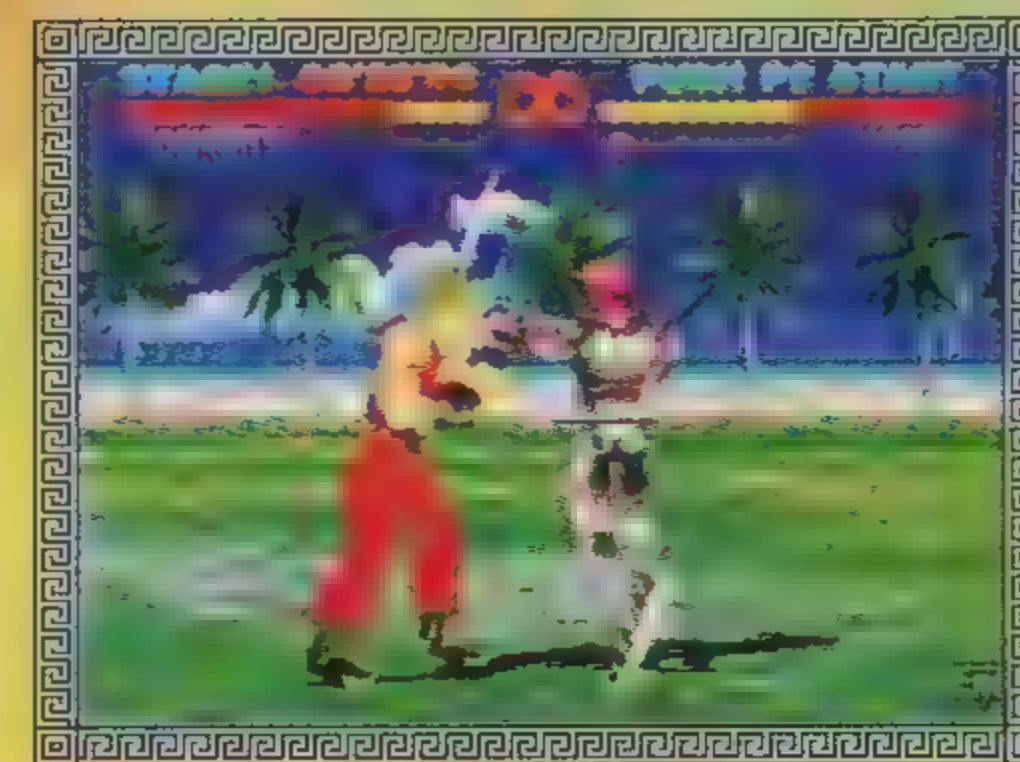
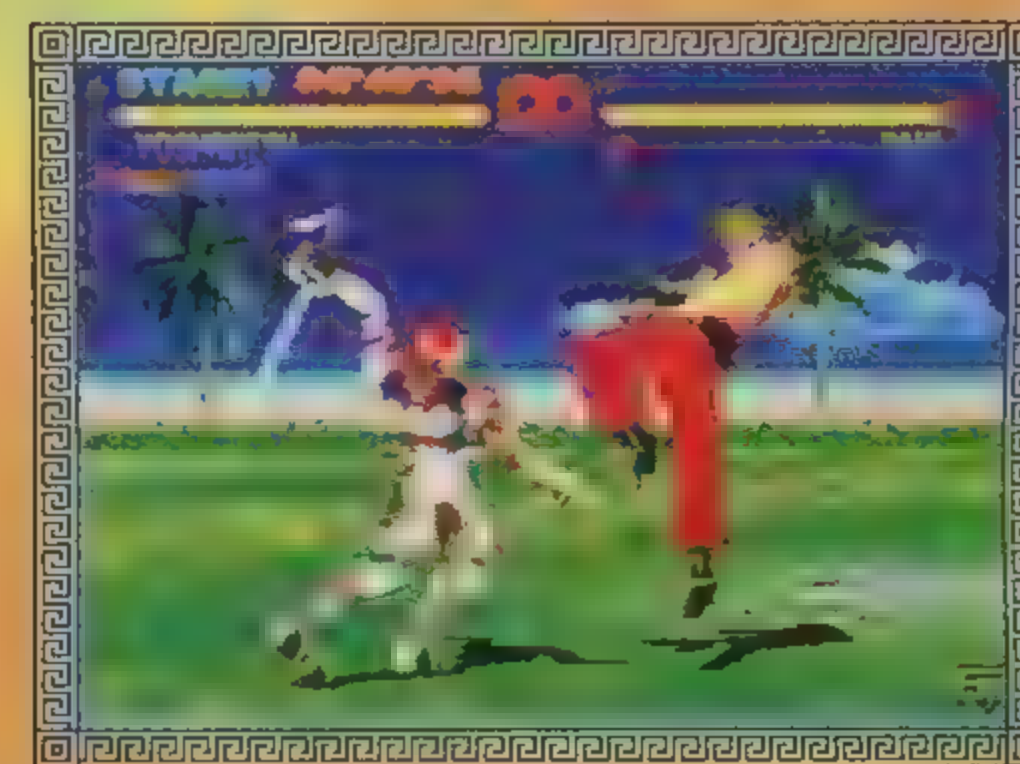
DOPPIO PUGNO
□, △

GINOCCHIATA
destra, destra, ○

FENDENTE
diagonale in basso a sinistra più □

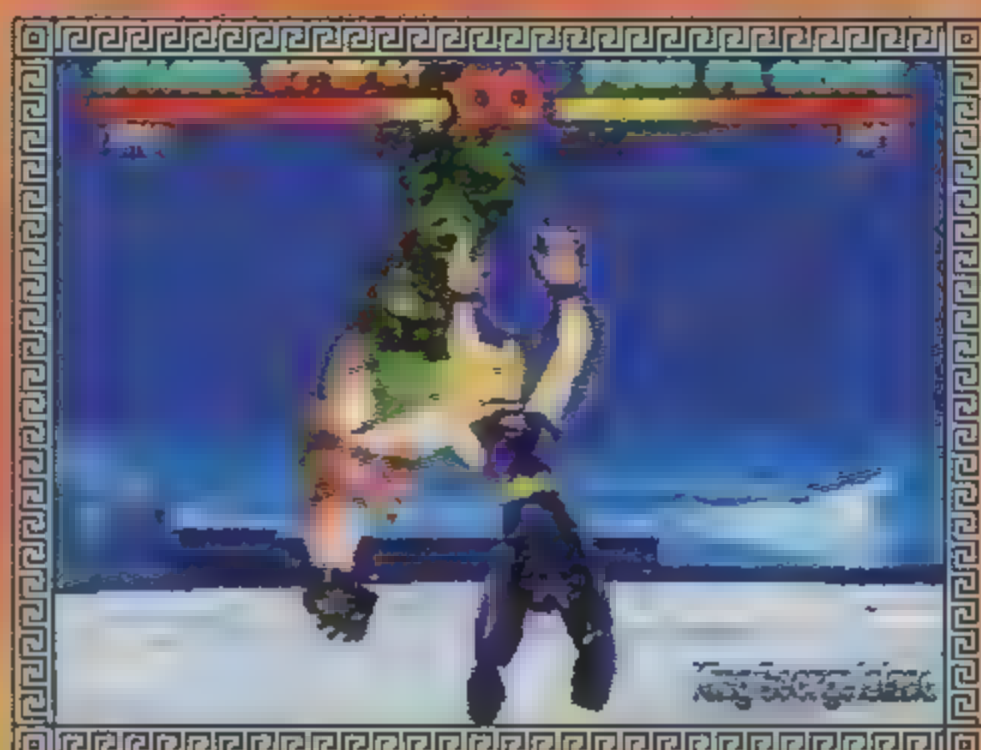
NINPO MANJI GURUMA
diagonale su a destra, ✕ + ○

NINPO KUSANAGI
(fatta durante il ninpo kageroh): □ + △

NINPO KAGEROH
destra, destra, ✕ + ○

AFFONDO
(imparabile): sinistra, sinistra + □

NINPO MANJI KAZURA
croce direzionale premuta a sinistra, □ ripetutamente

PRESA AL BRACCIO

□ + ✕

LANCIO SULLA TESTA

△ + ○

KUBI KARE NAGE

□ + ✕, destra

PRESA E CORPO

croce direzionale premuta in basso, destra + □ + ○

TRIPLO COLPO AL VENTRE

□ + △, ○

NINA WILLIAMS

[illegible]: Inghilterra
[illegible]: Koppo & Aikido
Altezza: 161 cm
Peso: 49 kg
Età: 20 anni

La bionda agente speciale è una conferma, casomai ce ne fosse stato bisogno, di come il sadismo femminile superi di gran lunga quello del "sesso forte", perlomeno qualitativamente: oltre a qualche dolorosissima presa e alla potenza posseduta nei colpi di gamba, le sue specialità sono scagliare l'avversario da una parte all'altra dello schermo (kubi kare nage) e una sorta di bellissimo "colpo della gru" (crane strike); una discreta velocità unita alla sua naturale agilità rendono quindi gradevole l'uso del personaggio in questione fin dalle prime battute, e lo rendono impegnativo nel caso lo si debba sconfiggere.

PUGNO ROVESCIATO

□ + △ alternati

COMBO DI CALCI

diagonale in alto a destra, ○, ✕,, ○

"COMBO" DI CALCI FULMINE

diagonale in basso a destra, ✕, ✕, ✕, ○

SOU SHOU HA

destra, destra, □ + △

COLPO DI NOCCHE

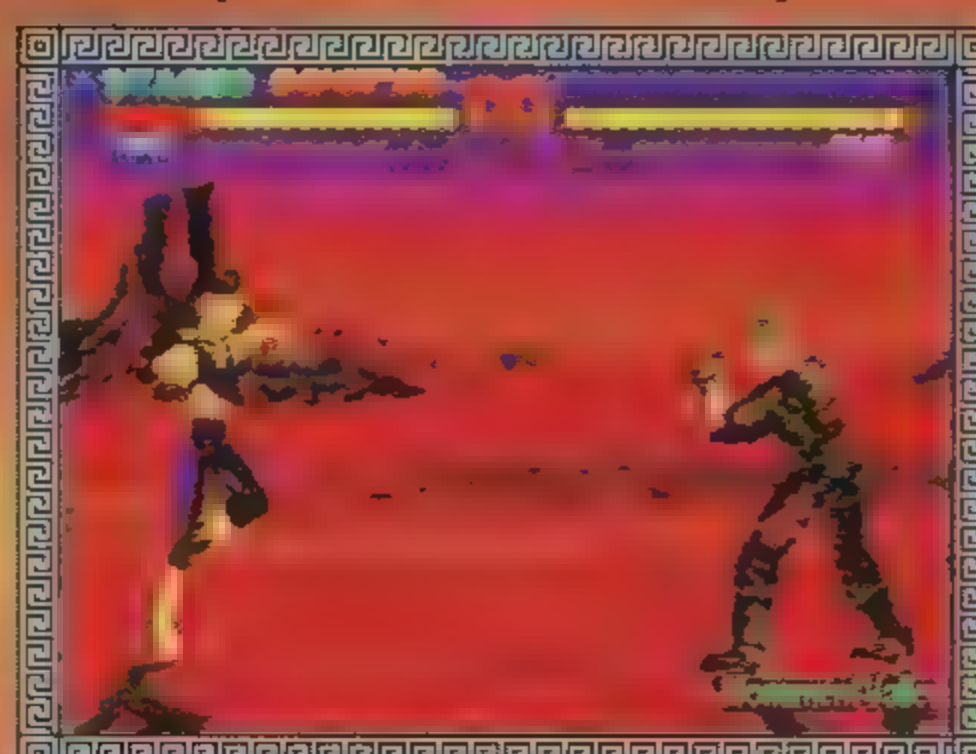
diagonale in basso a destra, ✕, □, △

DOPPIO CALCIO

destra, destra, ○

CALCIO TORNADO

sinistra, in alto + ✕

COLPO DELLA GRU (IMPARABILE)

sinistra, sinistra diagonale in basso a sinistra + □ + △

PRESA AL GOMITO

diagonale in basso a destra, due volte + □

COLPO FRONTALE

diagonale in basso a destra, □, △

MARSHAL LAW
THE DRAGON

Provenienza: Cina
Stile: Jeet Kune Do
Altezza: 179 cm
Peso: 69 kg
Età: 25 anni

Il cinesino fa della rapidità nell'esecuzione di tutte le sue spettacolari tecniche il punto forte per avere ragione degli avversari, senza disdegnare, comunque, tecniche quali lo "spaz" & strike, un diretto allo stomaco che non lascia possibilità di difesa a causa della potenza impressagli dal precedente "caricamento"; i calci sono costituiti da fulminee successioni di colpi, che portate alternativamente al viso e al corpo permettono di centrare sempre il bersaglio, almeno una volta... Chi considera Bruce Lee un mito non farà fatica a scegliere questo suo fedelissimo clone (il Jeet Kune Do era l'arte di combattimento di Bruce) come personaggio prediletto.

TUFFO DEL DRAGO

□ + ✕

PUGNO SEKKAN

△ + ○

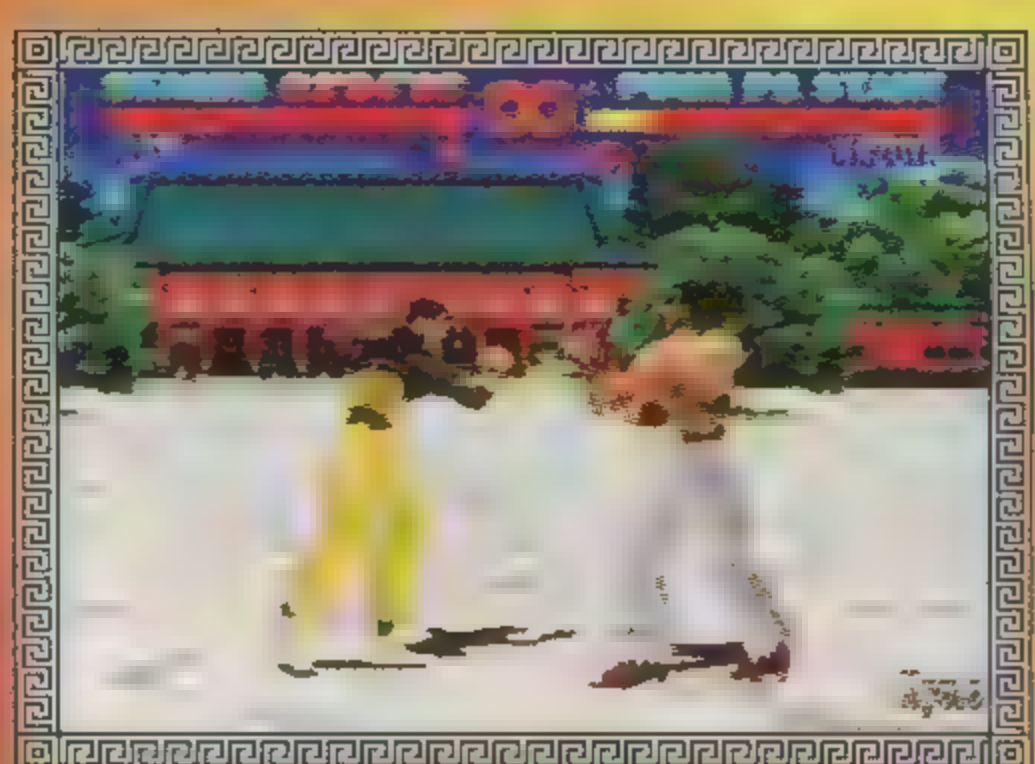
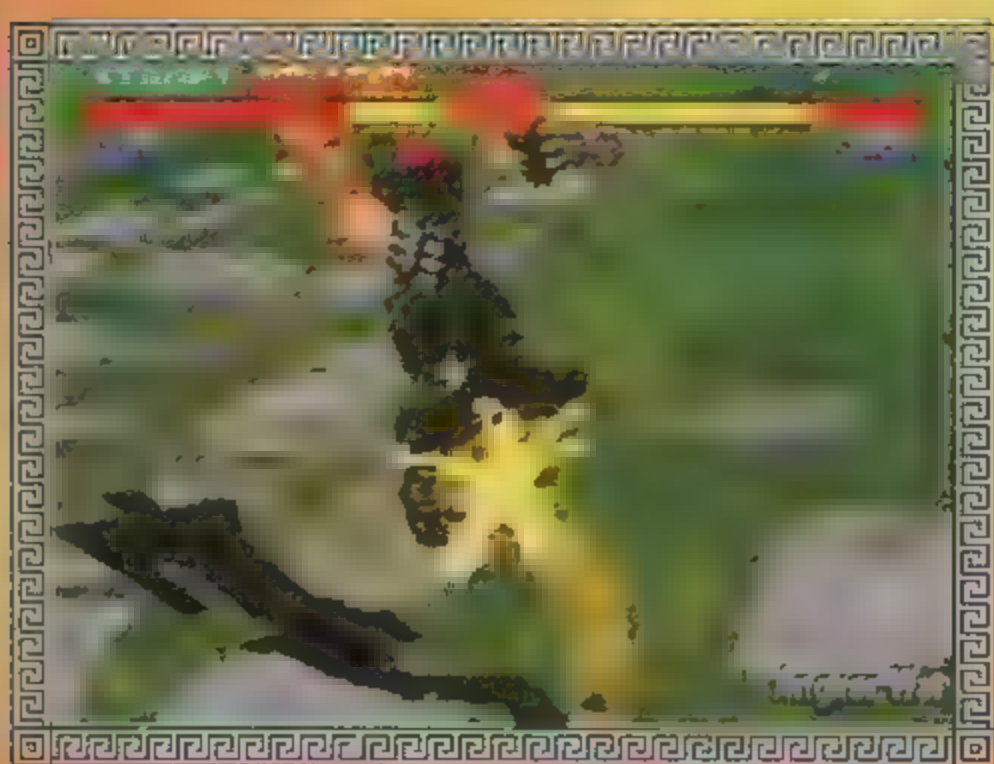
"COMBO" DI CALCI RUOTATI SHAOLIN

○ ✕, ○

"COMBO" DI PUGNO SINISTRO

□ ripetutamente

DOPPIO PUGNO

□, △

GINOCCHIATA DEL DRAGO

destra, destra + ✕ + ○

GINOCCHIATA AL PETTO

destra, destra, □ + △

"SPAZ" & STRIKE (IMPARABILE)

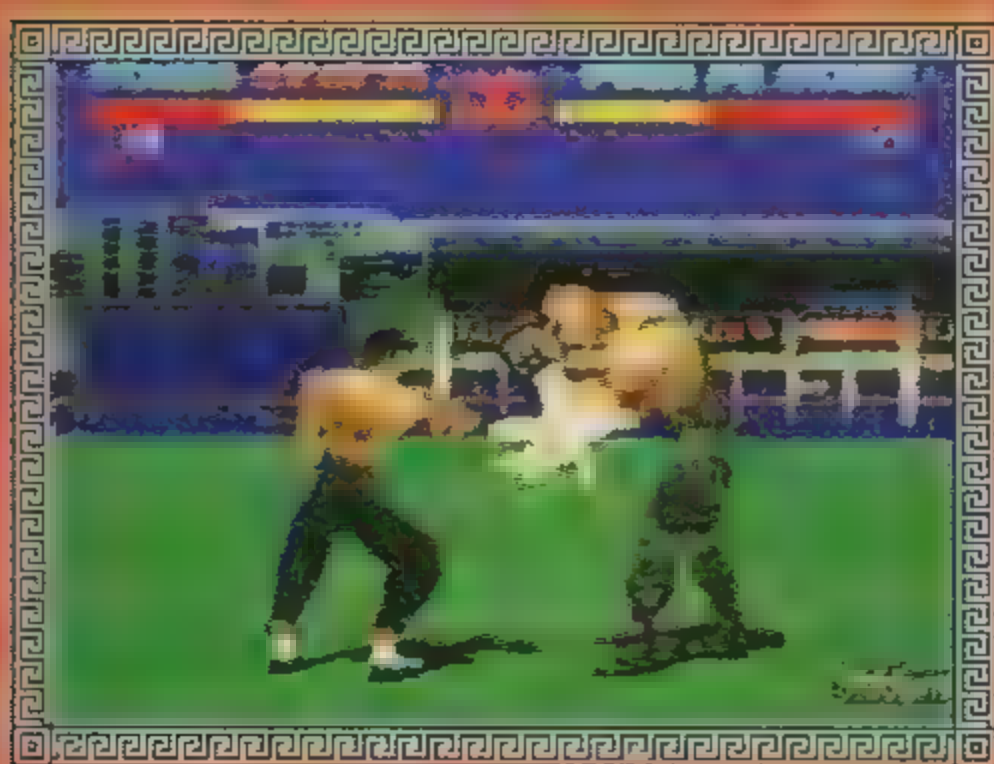
destra, diagonale in basso a destra, in basso, diagonale in basso a sinistra + □ + △

"COMBO" NOCCHE DEL DRAGO

△ △

DRAGO BASSO

in basso, ✕

DRAGON KNUCKLE "COMBO" 2

destra più △, △, △

PUGNI LAMPO

croce direzionale premuta a destra, □ e △ alternati

CALCIO A MEZZ'ARIA

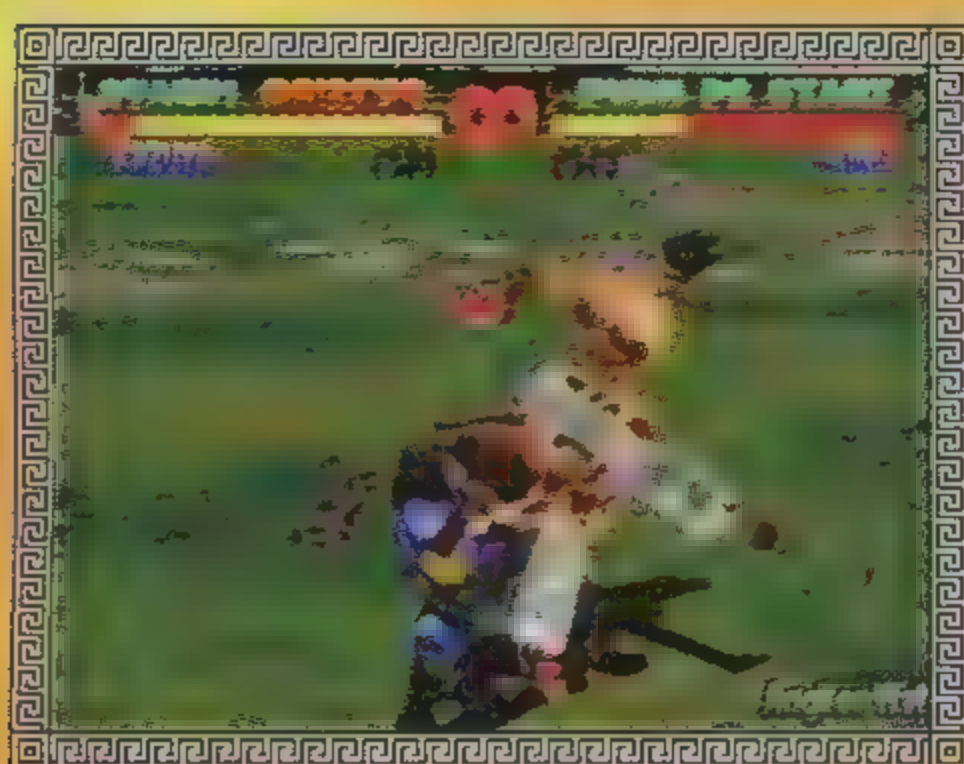
diagonale in basso a destra + ✕

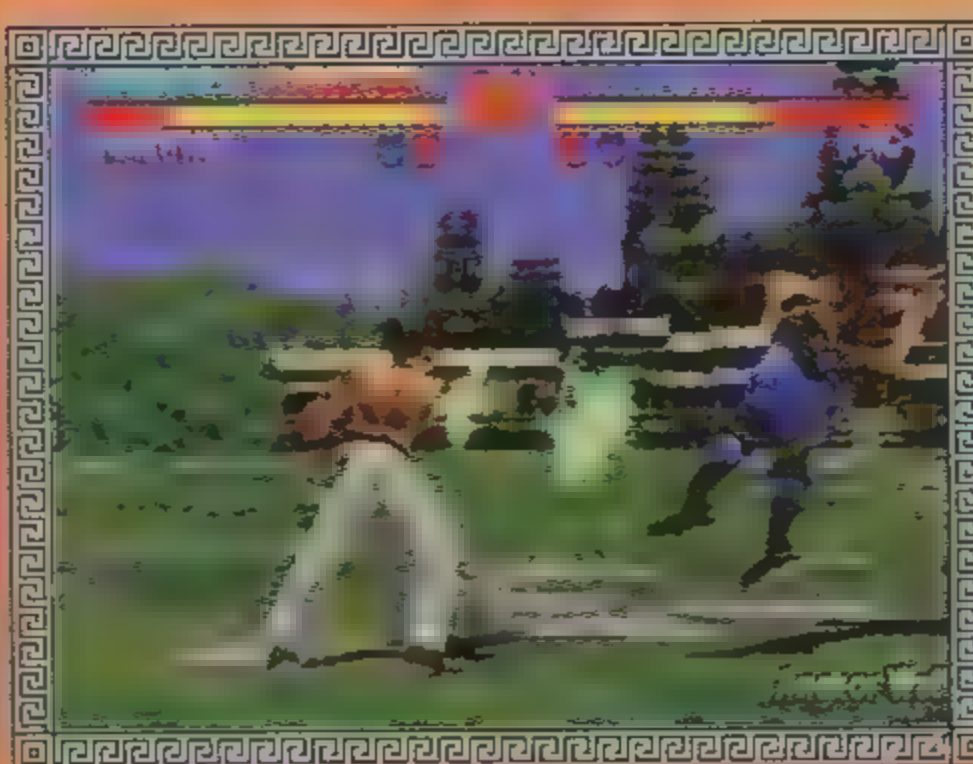
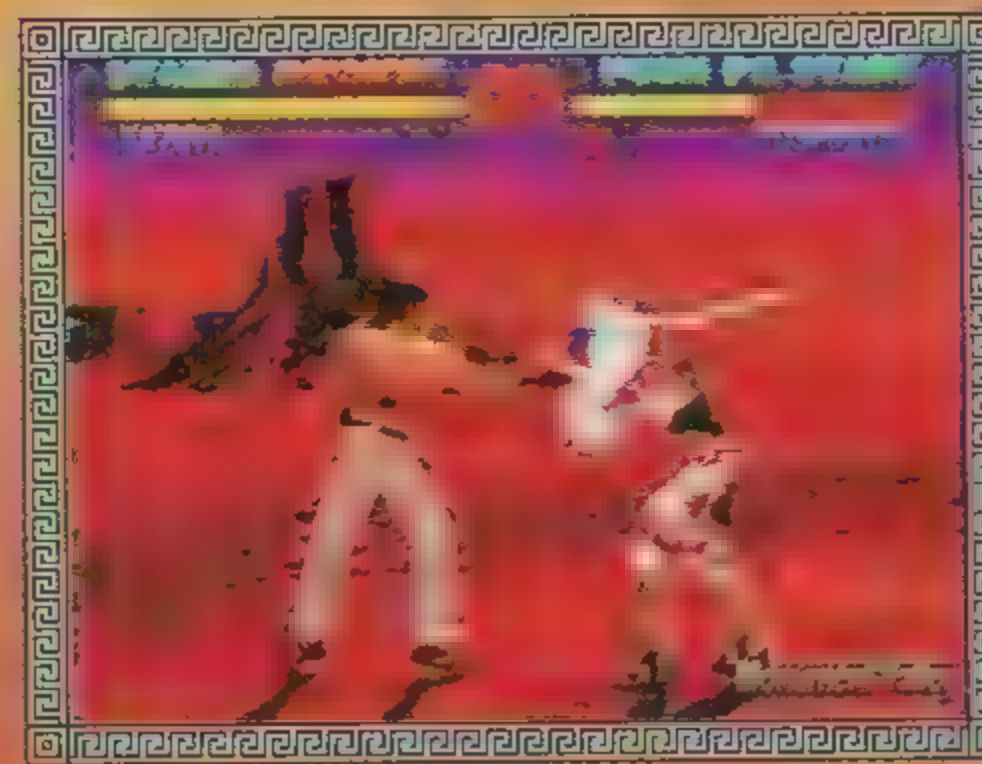
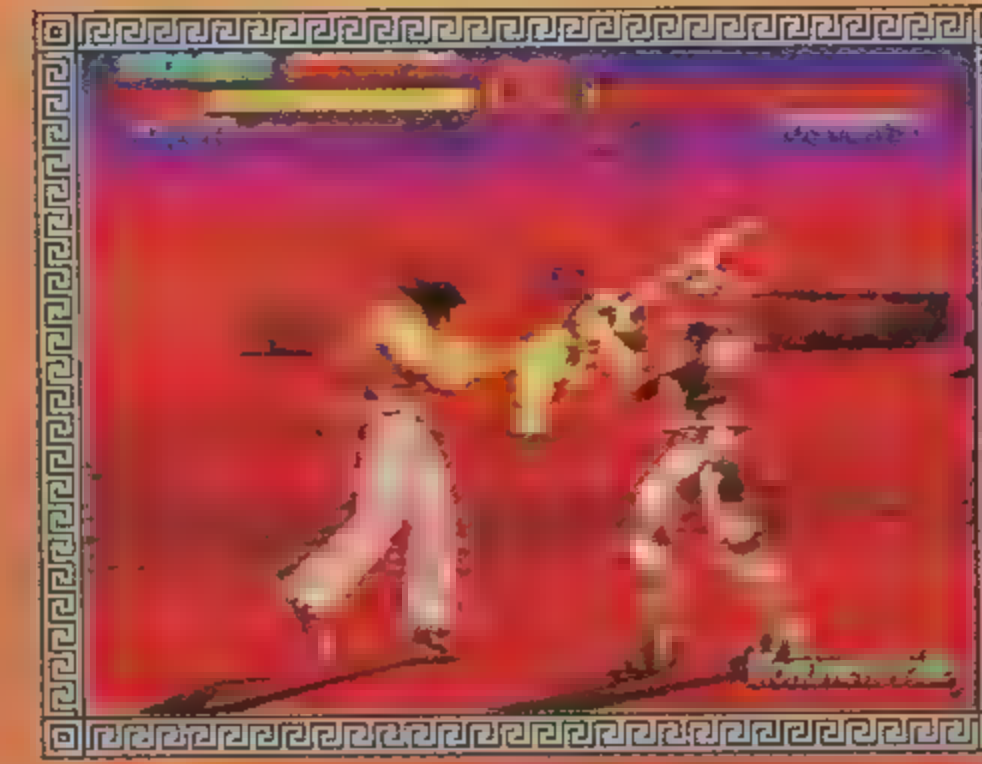
SALTO MORTALE CON CALCIO

in basso, in alto + ○

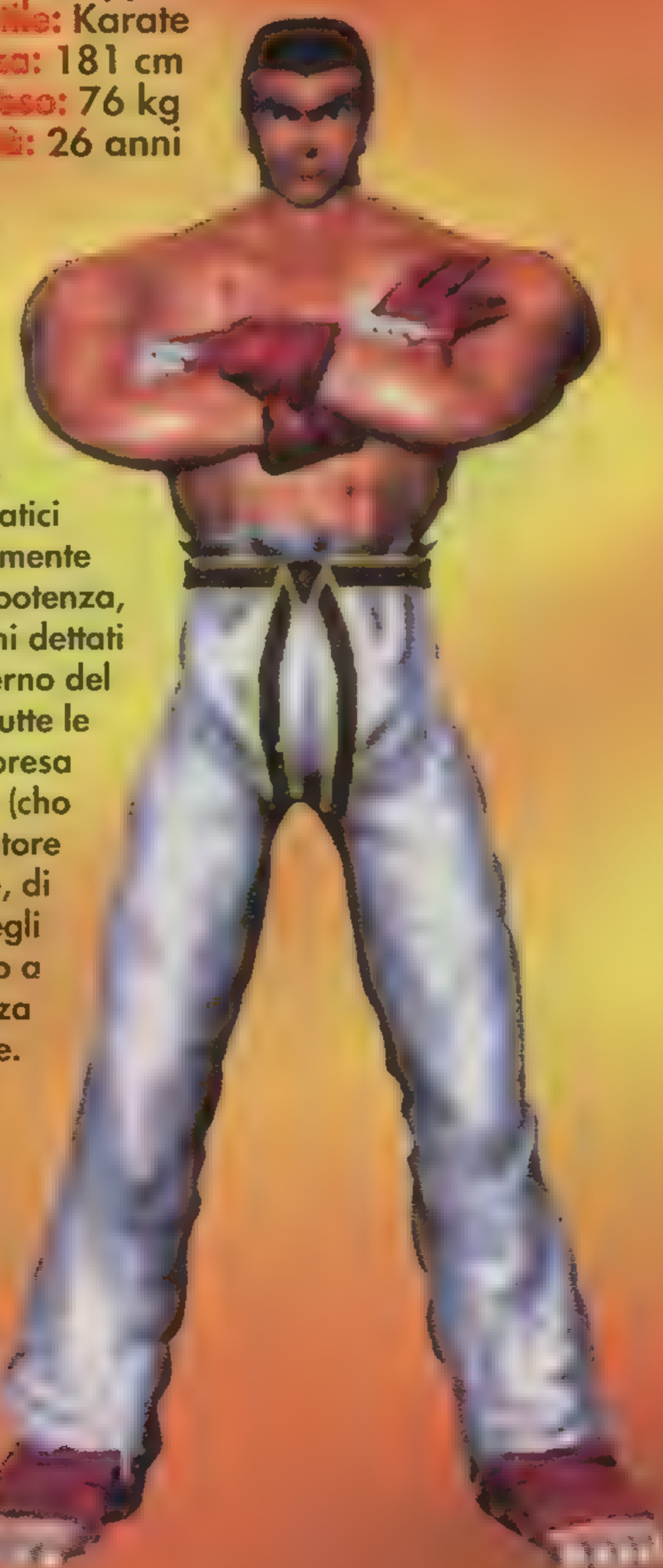
SALTO MORTALE

in basso, in alto + ✕ + ○

DOPPIO CALCIO
□ + ✕

COLPO D'ANCA
△ + ○

DOPPIO PUGNO
△, □

SEN KOU RENKEN
□, □, △

KI KOKU RENKEN
□, △, □

MISHIMA KAZUYA

Provenienza: Giappone
Stile: Karate
Altezza: 181 cm
Peso: 76 kg
Età: 26 anni

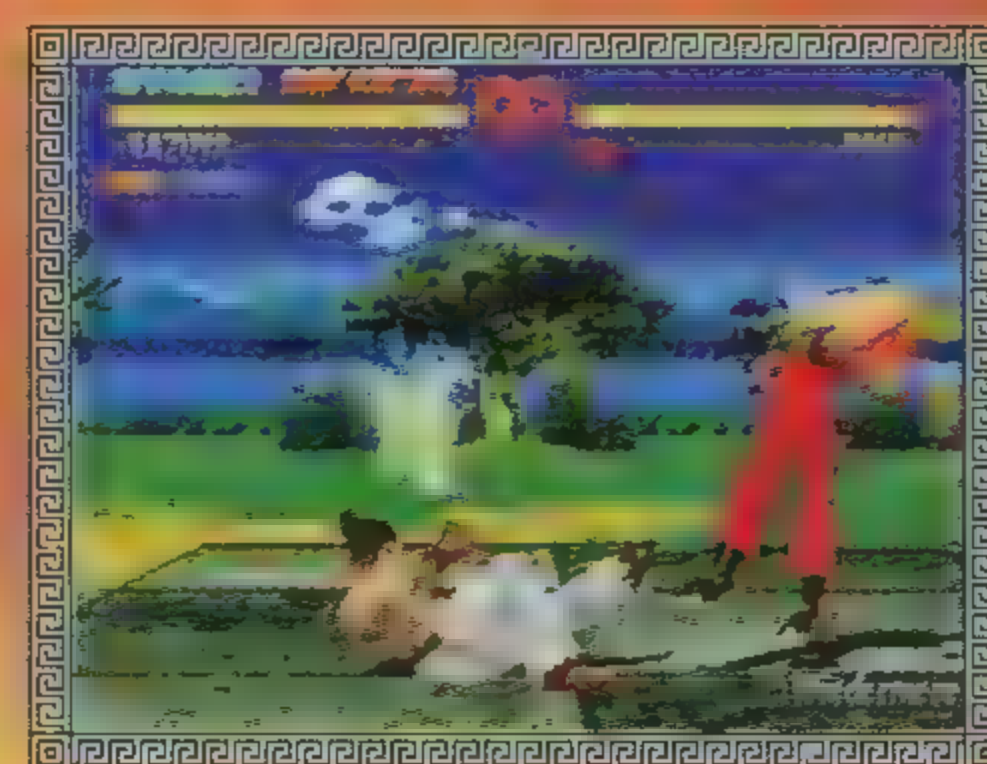
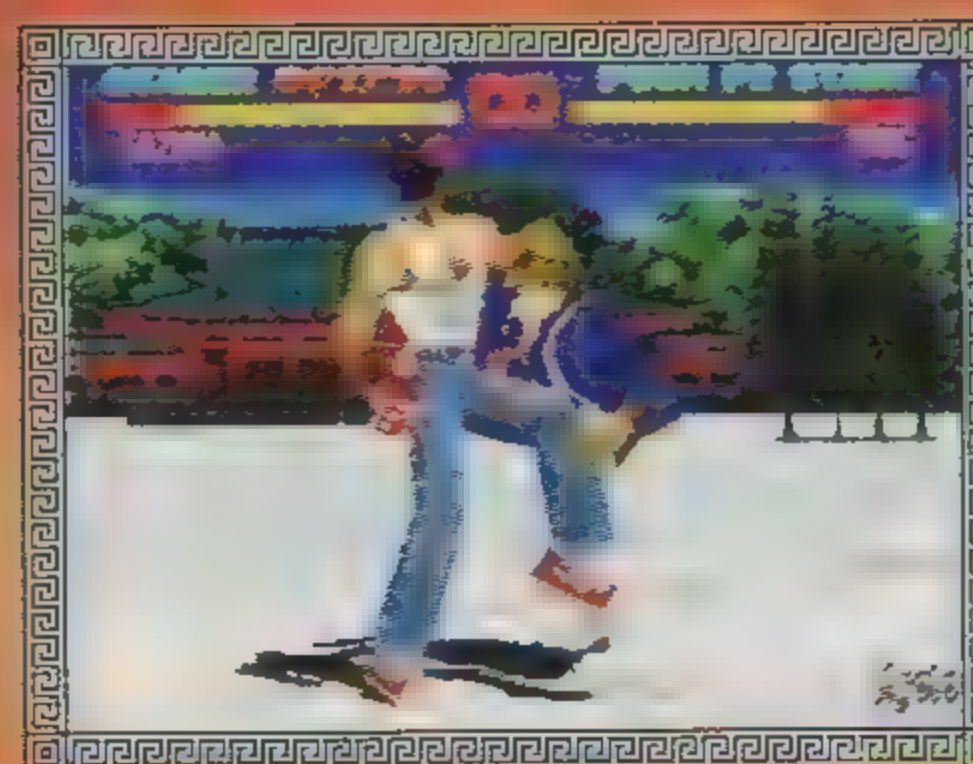
Il karateka per eccellenza dovrebbe essere il protagonista del torneo, poiché a lui sono dedicati i filmati di intermezzo tra un demo e l'altro; inoltre, è il figlio del lottatore finale (Heihachi). Agli effetti pratici presenta un mix perfettamente bilanciato tra velocità e potenza, rispettando così i canoni dettati dalla sua posizione all'interno del gioco: pugni e calci in tutte le salse integrati da una presa (body drop) e una testata (cho pachiki) ne fanno il lottatore più "semplice" all'uso e, di conseguenza, uno degli avversari più ostici, proprio a causa dell'immediatezza delle sue tecniche.

NARAKU BARAI
destra, in basso, diagonale in basso a destra, ○, ○

GAI WARI
diagonale in alto a destra, △ + ○

CALCIO TSUNAMI
in alto, ○

DOPPIO UPPERCUT
diagonale in basso a destra, □, △

CALCIO AD ASCIA
destra, ○

RASEN SHUUJIN KYAKU
diagonale in alto a destra, ○, ○

HASAI SHUU
destra, diagonale in alto a destra, ○, ✕

CHO PACHIKI
destra, destra, □ + △

FUJIN KEN
destra, in basso, diagonale in basso a destra, △

RAIJIN KEN
destra, in basso, diagonale in basso a destra, □

PROIEZIONE SULLA SPALLA

❐ + ✖

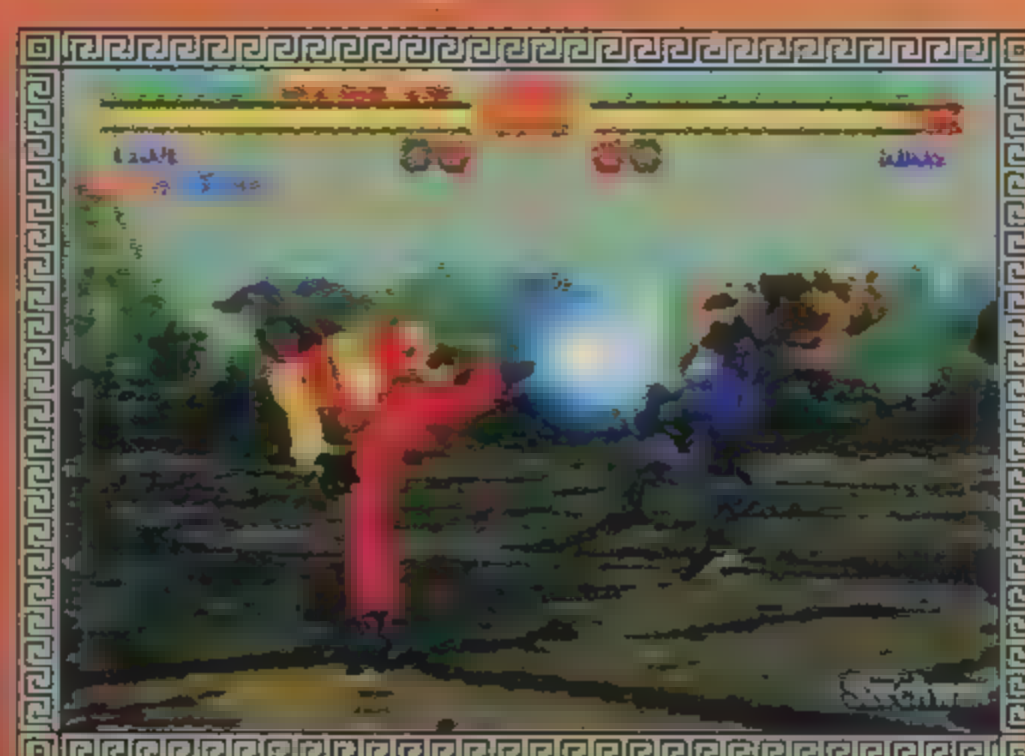
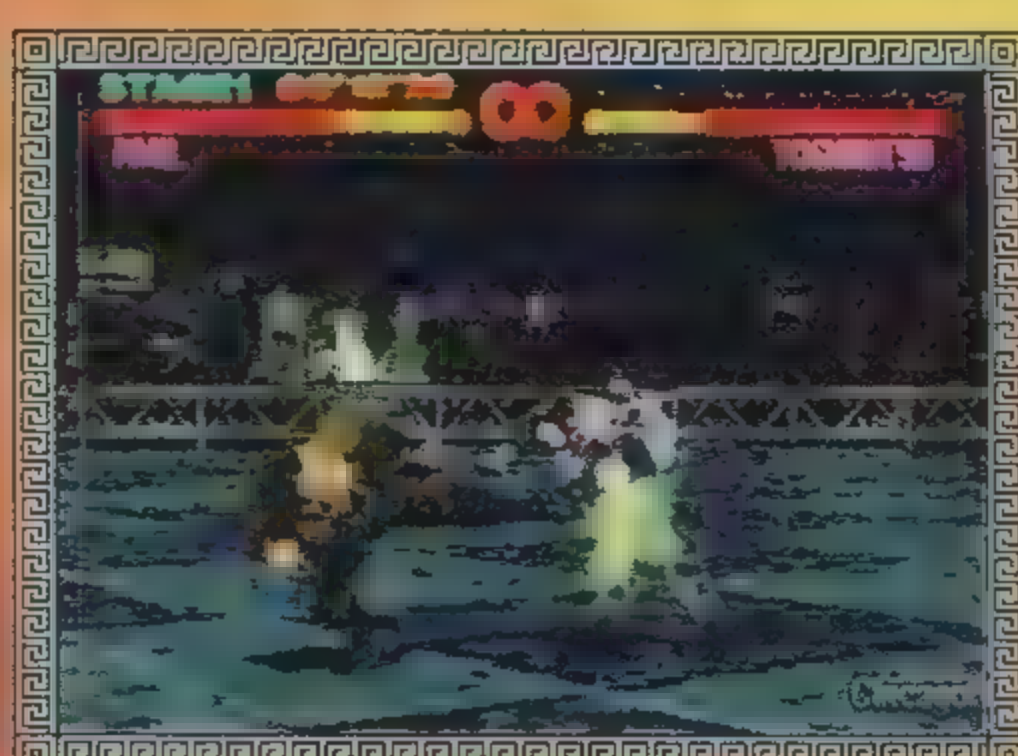
LANCIO SUL BRACCIO

△ + ○

TOMOE NAGE

sinistra + ❐ + ✖

"COMBO" DI PUGNI E CALCI

△ , ✖

"COMBO" DI PUGNI E CALCI DA ACCUCCIATO

△, in basso, ✖

RAKU YOH

in basso, ○, △

PAUL PHENIX

Provenienza: America
Stile: Judo
Altezza: 187 cm
Peso: 81 kg
Età: 25 anni

Paul Phenix è un personaggio caratterizzato da un tono fisico più muscolare che atletico, con una forza d'attacco incentrata sulla velocità di esecuzione e sulla rapida alternanza delle tecniche. Riducendo le sequenze degli arti superiori a forme di attacco semplici e di medio impatto, sfrutta queste ultime come semplice integrazione per le mosse di gambe, nelle quali risiede la sua vera potenza. Nel complesso risulta un ottimo picchiatore che non perde tempo a sviluppare tattiche troppo elaborate, con l'eccezione dello spettacolare kawara wari ponken, o lo splendido grab & elbow blow.

SOUBI TEN KYAKU

diagonale in alto a destra, ✖ e ○ alternati

KAWARA WARI

in basso, ❐

PRESA E GOMITATA

destra, destra, ❐ + △

PONKEN

(fatta durante il kawara wari): destra, △

SFORBICIATA FORNTALE

destra, destra, ○

SAN HOU RYUU

destra, destra, ✖ + ○, ○, ○

CALCIO RUOTATO VOLANTE

sinistra, in alto, ✖

HA ZAKURA

croce direzionale premuta in basso, destra, △

SPAZZATA E GOMITTATA

in basso, ○, △

JACK

Provenienza: Russia
Stile: Power Fighter Robot
Altezza: 235 cm
Peso: 168 kg
Età: 3 anni

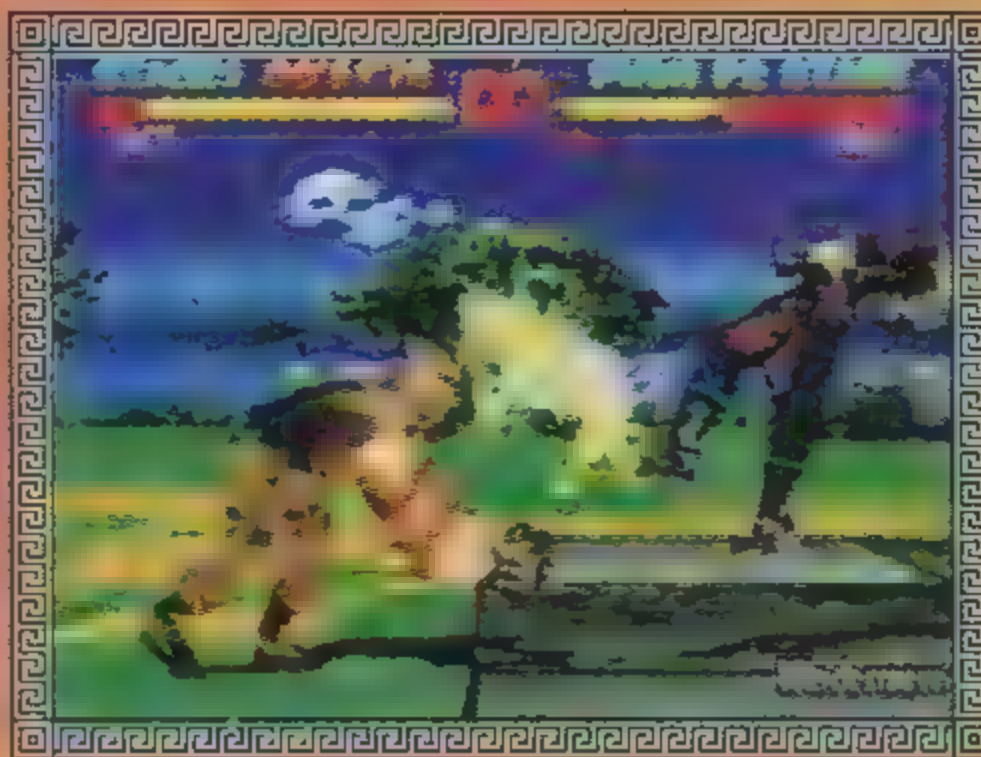
In ogni produzione di questo genere c'è sempre almeno un lottatore grande, grosso e lento che focalizza le sue tecniche di lotta nella forza pura senza soffermarsi su finezze acrobatiche di sorta: almeno in questo caso si apre uno spiraglio di originalità, presentando Jack non come un uomo, bensì come una macchina intelligente costruita appositamente per lottare; nasce così un'orda di combo ferocissime e altamente distruttive, come per esempio il devastante machine gun punches (abbastanza complicato da parare se non si sta più che attenti), o il micidiale power bomb, un vero e proprio spettacolo di cattiveria.

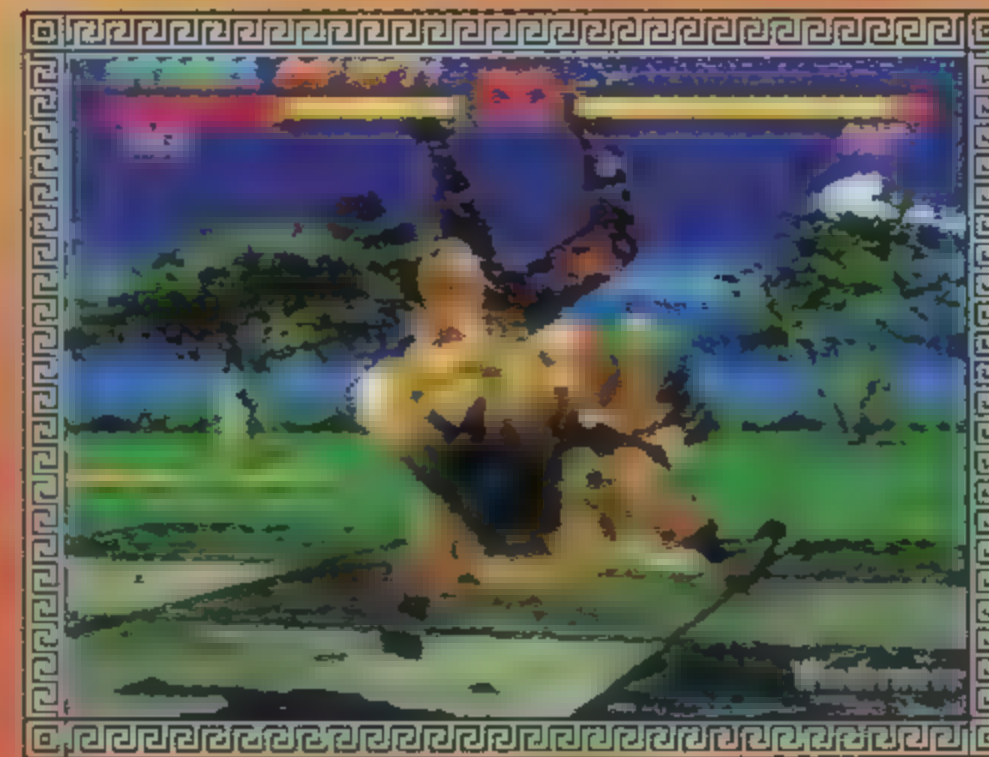
PRESA DELL'ORSO

❐ + ⨯

SUPER BOMBA

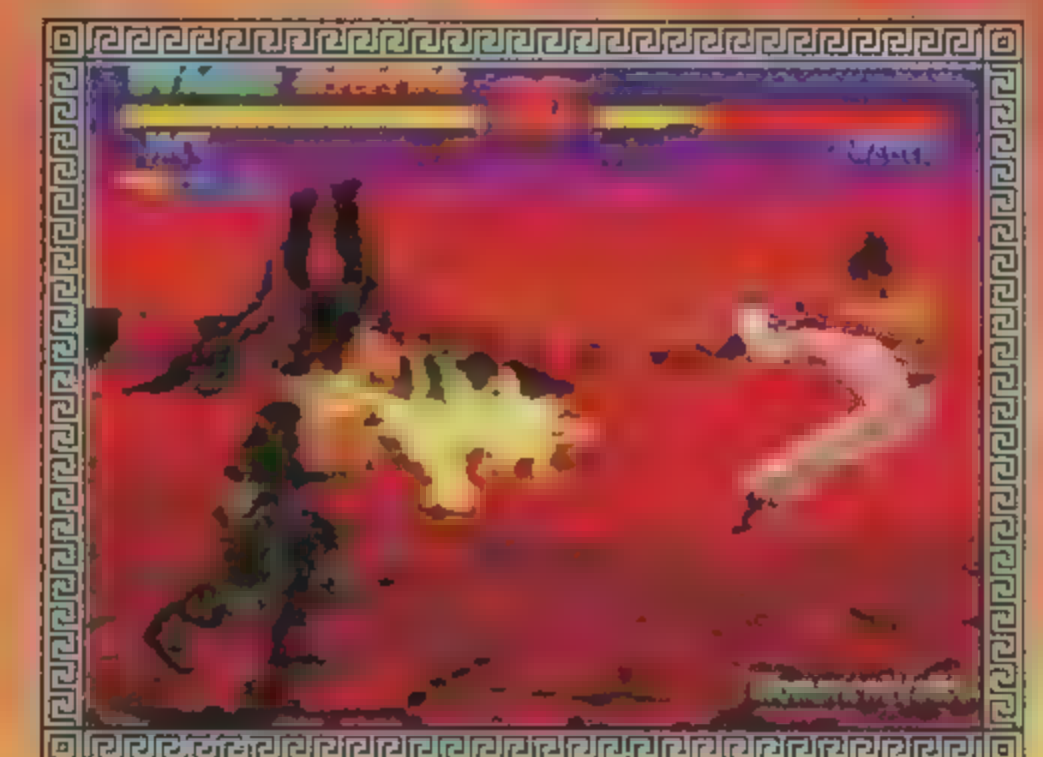
sinistra, diagonale in basso a sinistra, in basso, diagonale in basso a destra, destra, ❐

NOCCHE A MARTELLO

croce direzionale premuta diagonale in basso a destra, ❐ + △

LANCIO A PIRAMIDE

giù, diagonale in basso a destra, destra, ❐

PUGNI A RIPETIZIONE

diagonale in basso a sinistra, ❐ + △ ripetutamente

SPACCASCHIENA

diagonale in basso a sinistra, destra, ❐ + △ ripetutamente

UPPERCUT

croce direzionale premuta nella diagonale in basso a destra, ❐ + △ ripetutamente

CADUTA

in basso, ⨯ + ○

PRESA AI FIANCHI

diagonale in alto a destra, ⨯ + ○

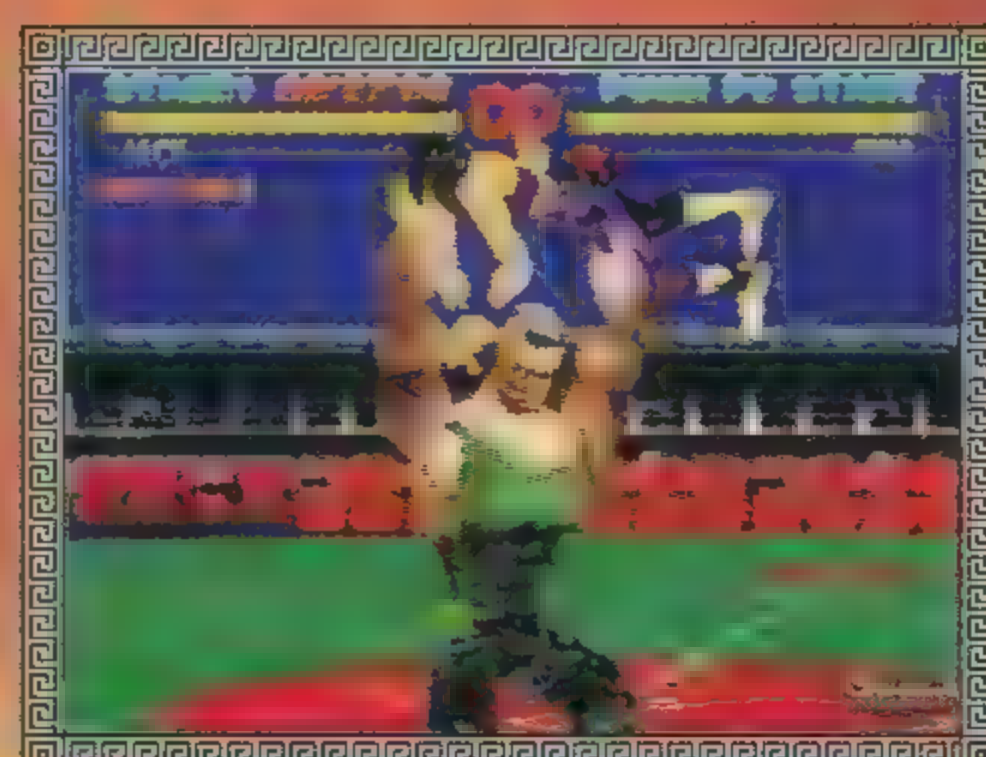
PUGNI BASSI

in basso, ❐ + △ ripetutamente

SFORBICIATA SUPER POTENTE

destra, destra + ❐ + △

PRESA IN ARIA

△ + ○

PUGNO A MARTELLO VERSO L'ALTO

(da seduto): ❐ + △ ripetutamente

"COMBO" ALLA JACK HAMMER

❐ ❐ ❐

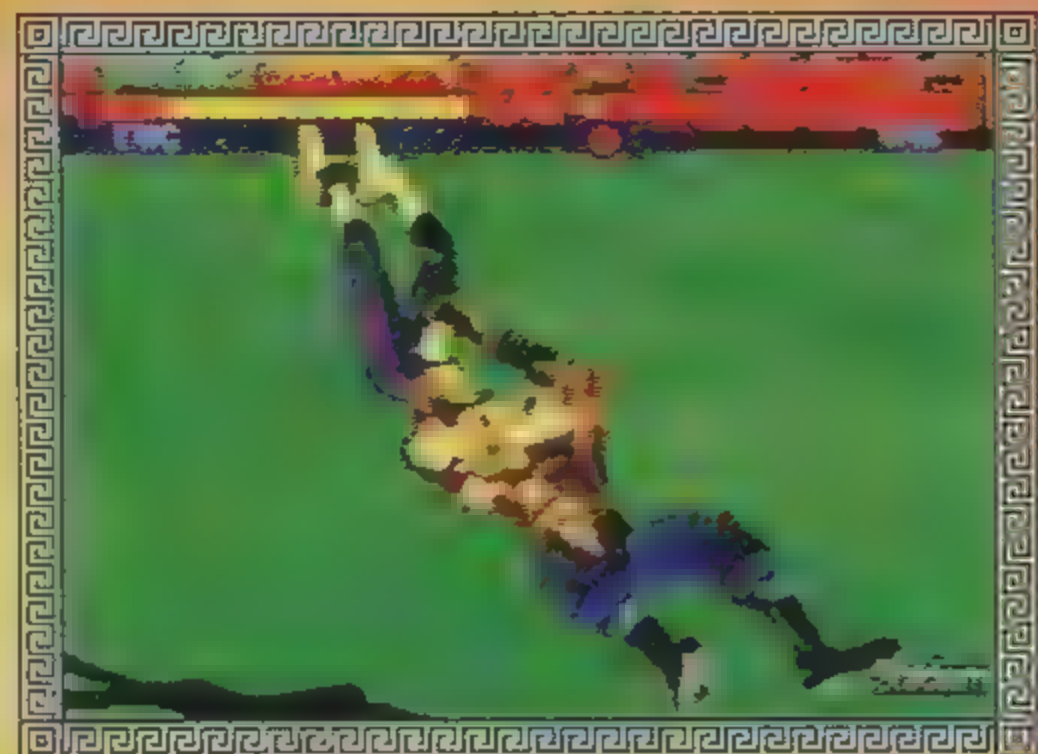
SPACCASCHIENA ALL'INDIETRO

in basso, diagonale in basso a sinistra, sinistra, △

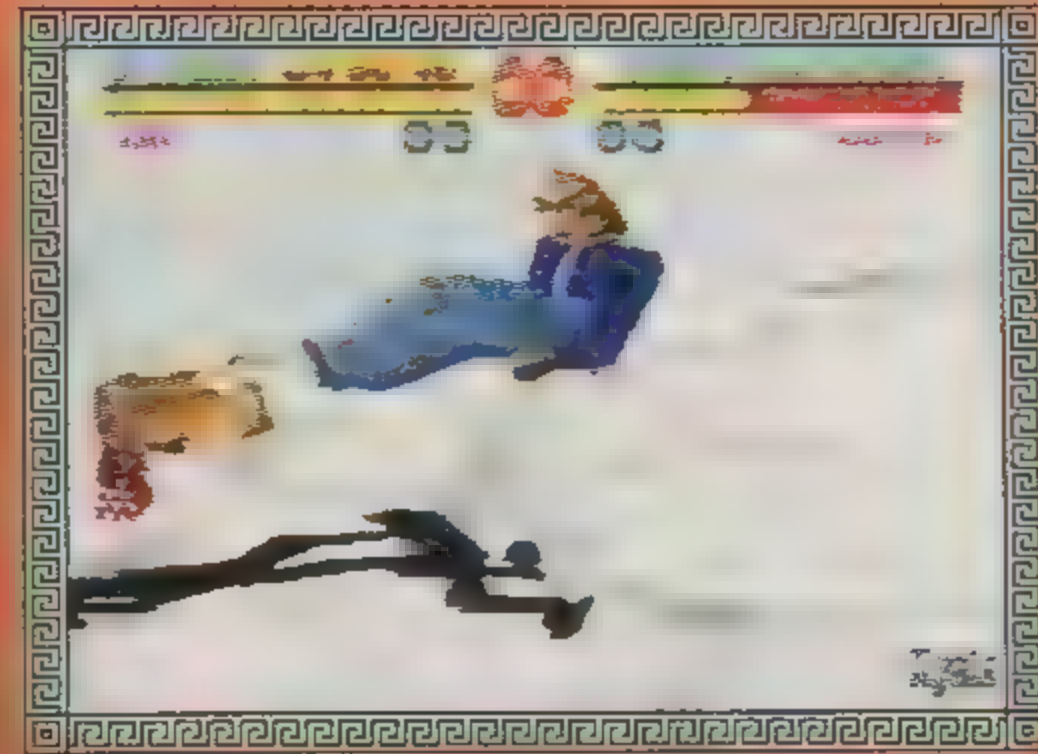
PRESA "NOCE DI COCCO"

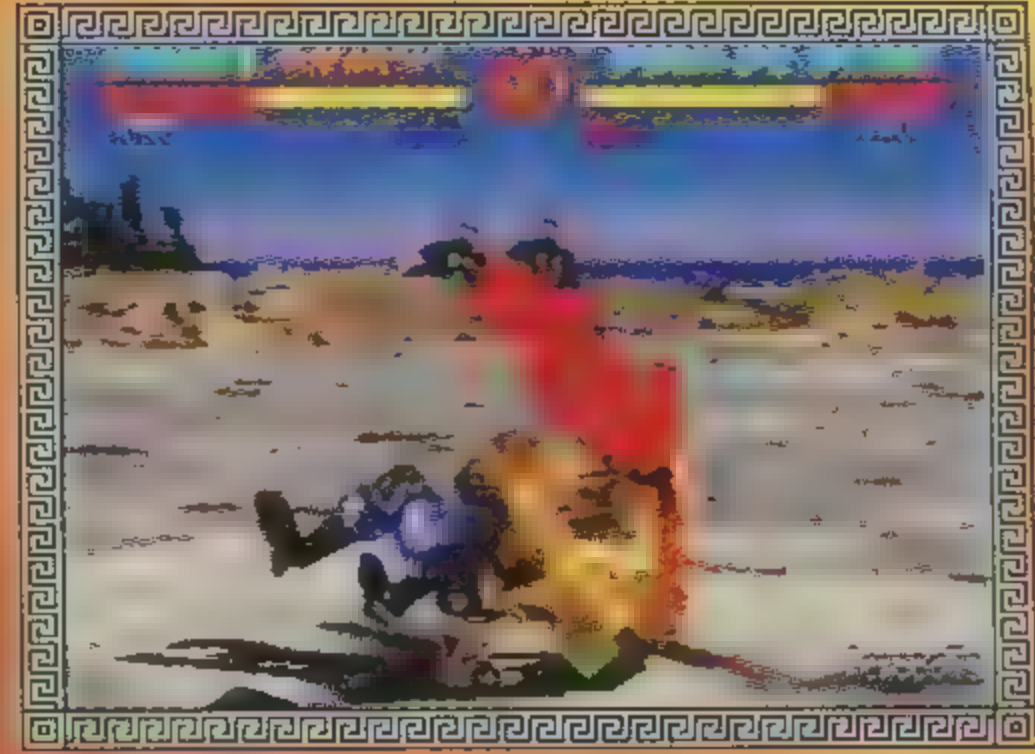
□ + ✕

SUPLEX

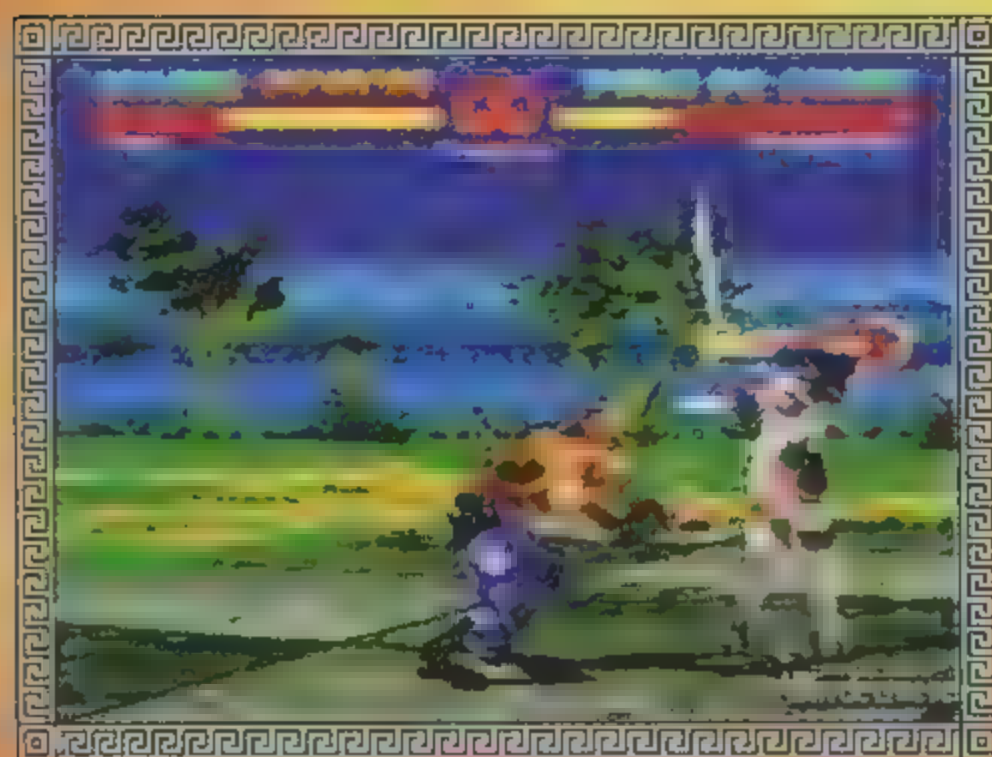
△ + ○

DOPPIO PUGNO

□ + △

PRESA RUOTATA

destra, sinistra, diagonale in basso a sinistra, in basso, diagonale in basso a destra, destra, □

DDT

diagonale in basso a sinistra, diagonale in basso a sinistra, □ + △

KING

GINOCCHIATA ESPLOSIVA

diagonale in alto a destra, □ + △

DOPPIA GINOCCHIATA

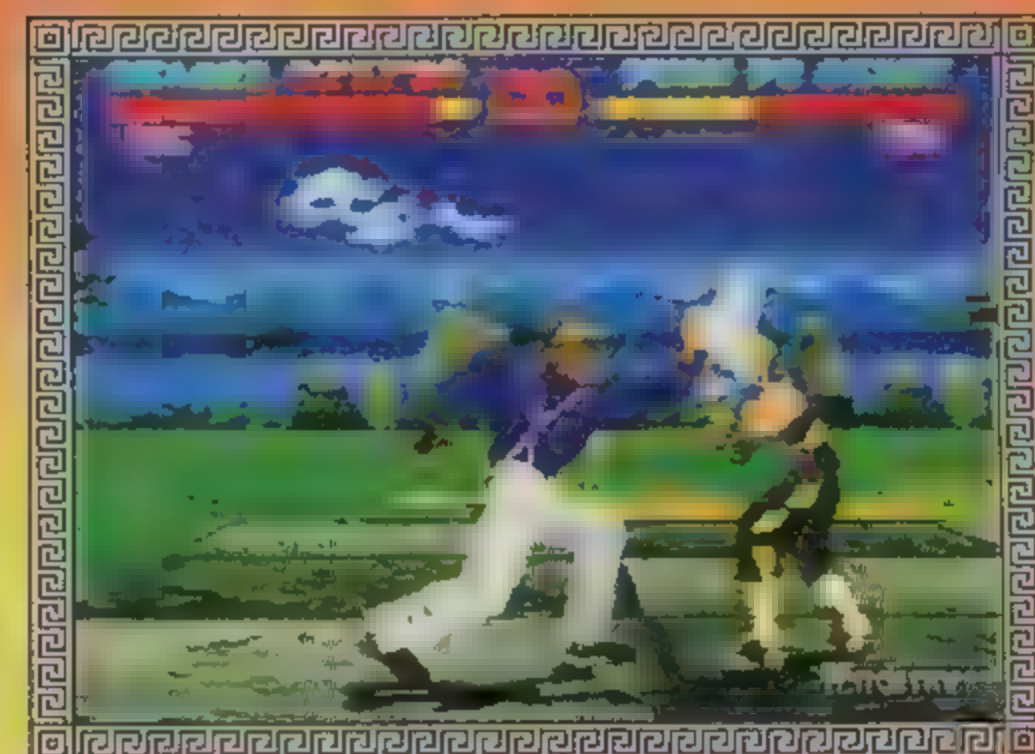
diagonale in alto a destra, ✕ + ○

SUPER UPPERCUT

destra, destra, △

Provenienza: Messico
Stile: Pro Wrestling
Altezza: 190 cm
Peso: 85 kg
Età: 30 anni

Questo incrocio tra uomo e tigre ricorda proprio il mitico lottatore mascherato "made in Japan": lo differenzia dagli altri contendenti lo stile del Wrestling, che lo rende leggermente più lento ma efficacissimo sulle distanze ravvicinate. Una volta improntato lo stile di combattimento su prese e pugni, il bestione diviene un'autentica macchina da guerra: ben sei mosse alla Hulk Hogan veramente spettacolari, tra le quali spicca il giant swing che permette di afferrare il nemico alle caviglie per farlo roteare e scagliarlo a diversi metri di distanza grazie all'effetto della forza centrifuga.

PIETRA TOMBALE

diagonale in basso a sinistra, destra, □ + △

UPPERCUT DINAMITE

croce direzionale premuta in basso, destra, △

CALCIO IMPRIGIONANTE

destra, destra, ○

CALCIO ESPLOSIVO

destra, destra, ✕ + ○

DOPPIO UPPERCUT

□, △, □

CAPRIOLA IN AVANTI

diagonale in basso a destra, ✕ + ○

PRESA DEL GIAGUARO

in basso, diagonale in basso a destra, destra, □

SUPLEX FRONTALE

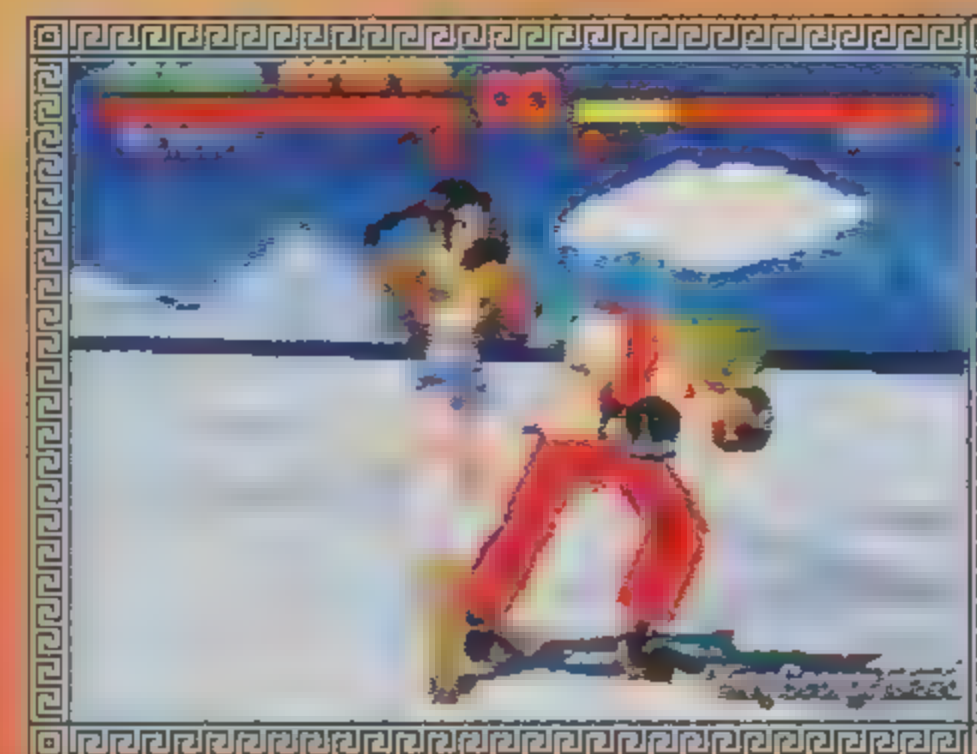
□ + ✕

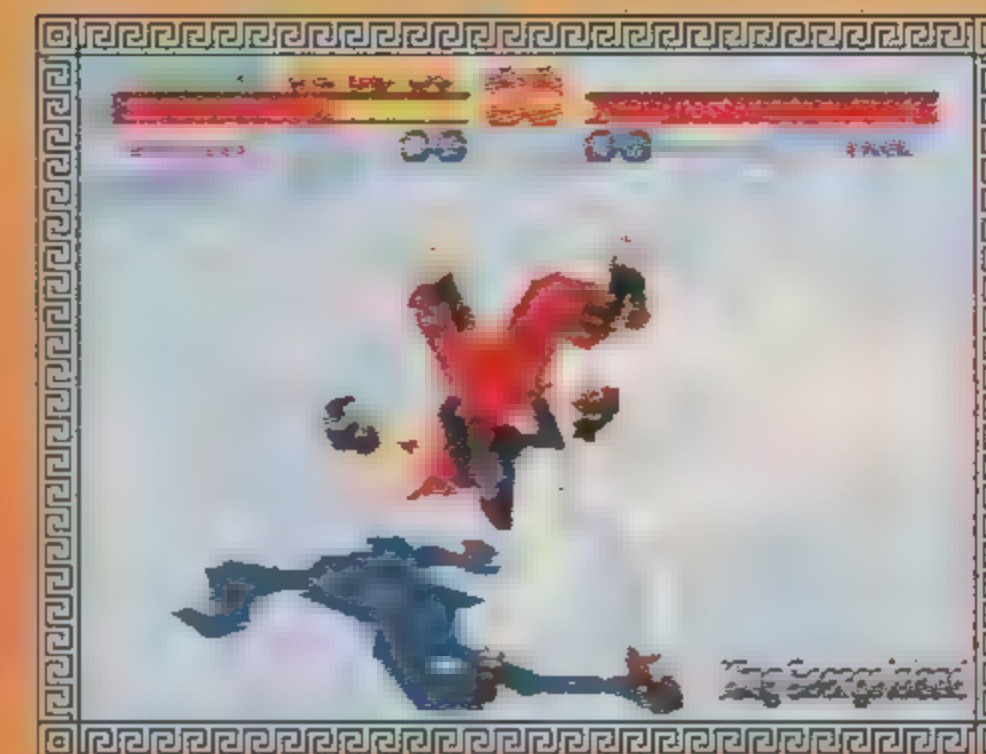
SUPLEX DEL PESCATORE

△ + ○

TSUUTEN SAI

□ □ □

ROTAZIONE

△ , destra

SUPLEX TEDESCO

(fatta dopo il turn around): □ + △

MICHELLE LANG

[illegible]: America
[illegible]: Aikido
[illegible]: 163 cm
Peso: 53 kg
Età: 18 anni

Il secondo personaggio femminile di Tekken arriva dalle verdi praterie degli Stati Uniti. Come Nina, garantisce un'ottima rapidità nell'esecuzione delle tecniche a sua disposizione: tra queste sono notevoli le quattro prese, delle quali una (suplex tedesco) si ottiene quando l'avversario dà le spalle, condizione raggiungibile con un'apposita tecnica di aggiramento (turn around). Altro discorso per i calci e i pugni, che sebbene relegati a puro diversivo per l'esecuzione delle tecniche più complesse, non mancano di una certa efficacia, se eseguiti in velocissime scariche (tsuuten sai e spin kick).

CALCIO RUOTATO

diagonale in basso a sinistra, ○ ripetutamente

ZAN SUI

(alzandosi dalla posizione accucciata): △

KOU SOU TAI

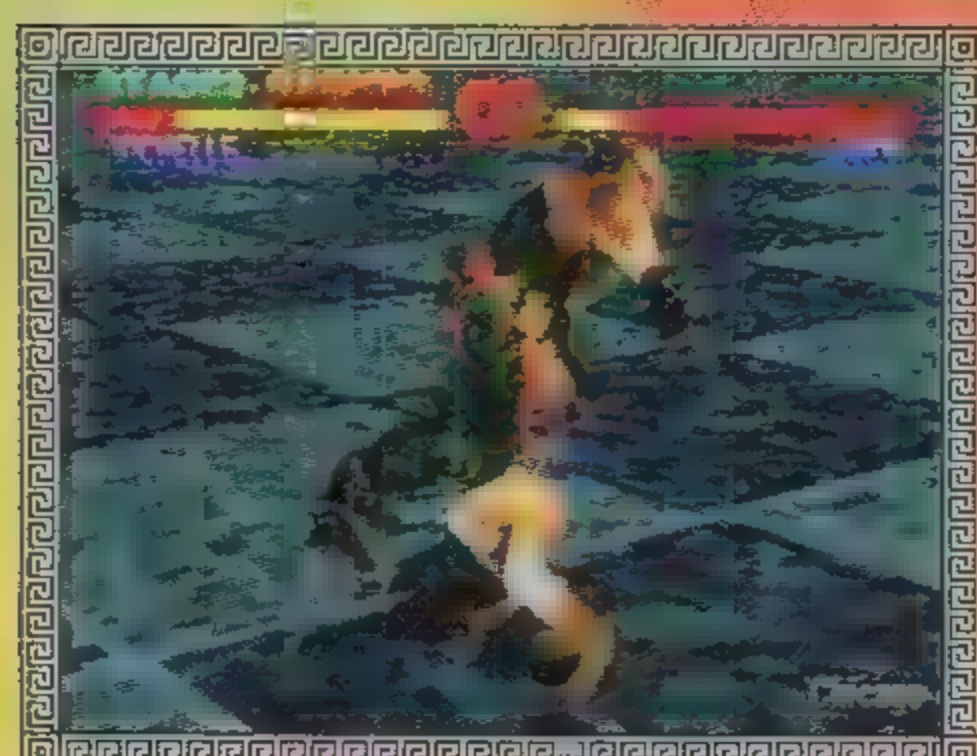
in basso + ○

TOSSOU SHOU

destra, destra, □ + △

ZEN SOU JUJIHA

in basso, ○, □

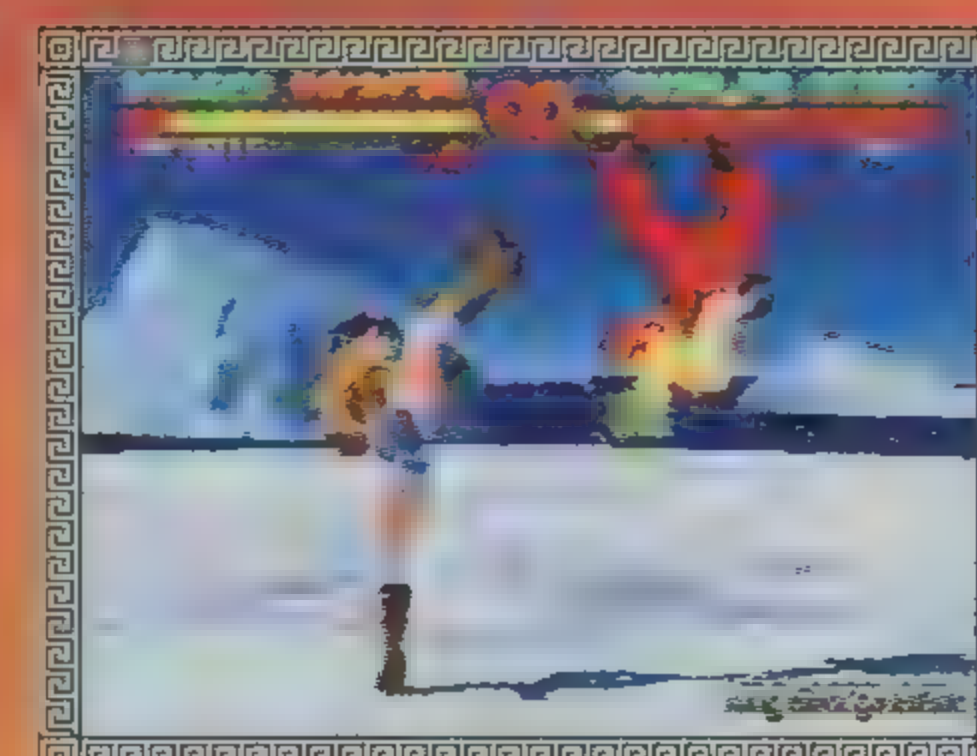
DAITEN HOU SUI

diagonale in basso a destra, □ + ✕

HOU SUI

diagonale in basso a destra, ✕

DOPPIA SPAZZATA

in basso, ○, ○

CALCIO LATERALE SPAZZANTE

in basso, in basso, ○, ○

ZEN SOU SEN TAI

in basso, ○, croce direzionale premuta in basso, ○

Poteva il vostro Gippì abbandonarvi quando, dopo lunga attesa, è finalmente uscito il terzo capitolo della più famosa saga della SNK? Certo che no, siamo riusciti a fornirvi una completa guida alle mosse e ai segreti di quel capolavoro chiamato *Fatal Fury 3* che nasconde cose veramente inaspettate. Speriamo che tutto questo vi sazierà per un po'... almeno fino all'uscita di un prossimo picchiaduro in grado di raggiungere questi livelli!

FATAL FURY 3

ROAD TO THE FINAL VICTORY

MOSSE & SUPERMOSSE

In *Fatal Fury 3* esistono tre tipi differenti di mosse: quelle normali, le Super e le Super Super. Le prime possono essere fatte senza alcuna restrizione e possono essere, in generale, anche "fintate" per ingannare l'avversario; le seconde invece possono essere eseguite solo quando l'energia del lottatore che si controlla diventa rossa lampeggiante e sono in grado di infliggere quantità enormi di danni. Discorso a parte meritano le Super Super Mosse, queste infatti devono essere prima attivate premendo ABCD + Start (ACD + Start per gli utenti di NEO-GEO CD) all'apparire del GO! del primo Round (il nome del lottatore diventa verde). Una volta in energia rossa è necessario eseguire un "codice" (a volte anche trovarsi in una particolare posizione) per far lampeggiare il nome. SOLO mentre il nome lampeggia è possibile effettuare la Super Super (UNA sola volta a Round), facendo bene attenzione che il flash del nome in generale dura pochissimo tempo. Il nome di colore verde vi resterà comunque per tutta la durata della partita.

LEGENDA

NG

Tutti i movimenti sono riferiti al personaggio voltato verso destra.
A: avanti I: indietro G: giù S: su
[A, B, C, D]: le lettere tra le parentesi quadre indicano la pressione dei tasti corrispondenti. Se separate da un "/" la mossa può essere eseguita con uno dei due tasti a scelta, altrimenti la pressione deve essere contemporanea.
(A, B, C, D): le lettere tra le parentesi tonde indicano i tasti da premere per eseguire la finta della mossa in questione.
FLASH: i movimenti dopo questa parola sono quelli per fare lampeggiare il nome ed eseguire la Super Super Mossa.
N.B. Le diagonali alte e basse sono espresse da G o S più la direzione corrispondente (A, I). La piccola "c" alla destra di una direzione indica che va tenuta per almeno due secondi.

BURN KNUCKLE

G, GI, I + [A/C] (BD)
Terry si lancia sull'avversario incendiando il pugno; causa danni notevoli ed è letale se usata insieme al Power Wave.

SUPER MOSSA
POWER GEYSER

G, GI, I, GI, A + [CD] (BC)
Questa mossa crea una esplosione di energia che si erge davanti a Terry difendendolo da qualunque tipo di attacco.

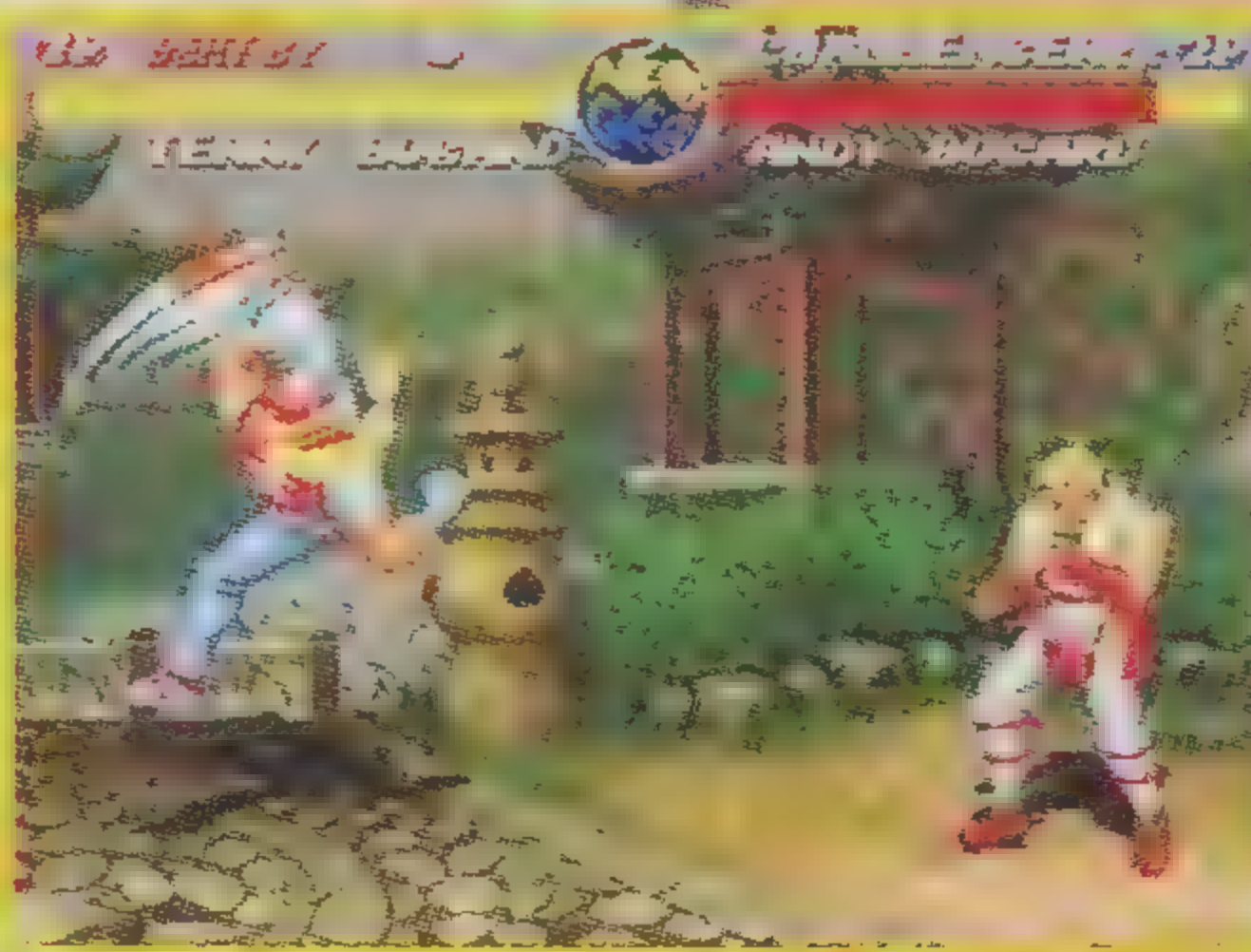
POWER WAVE

G, GA, A + [A/C] (BD)
Classica bolla da attacco a distanza; corre lungo il terreno e quindi non è in grado di fermare certi attacchi alti.

SUPER SUPER MOSSA
TRIPLE GEYSER

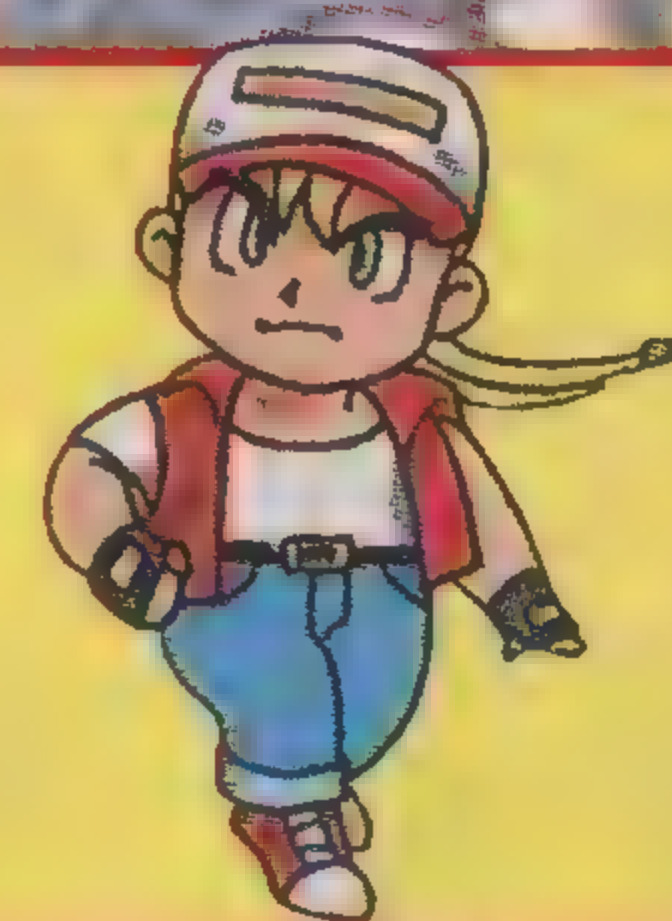
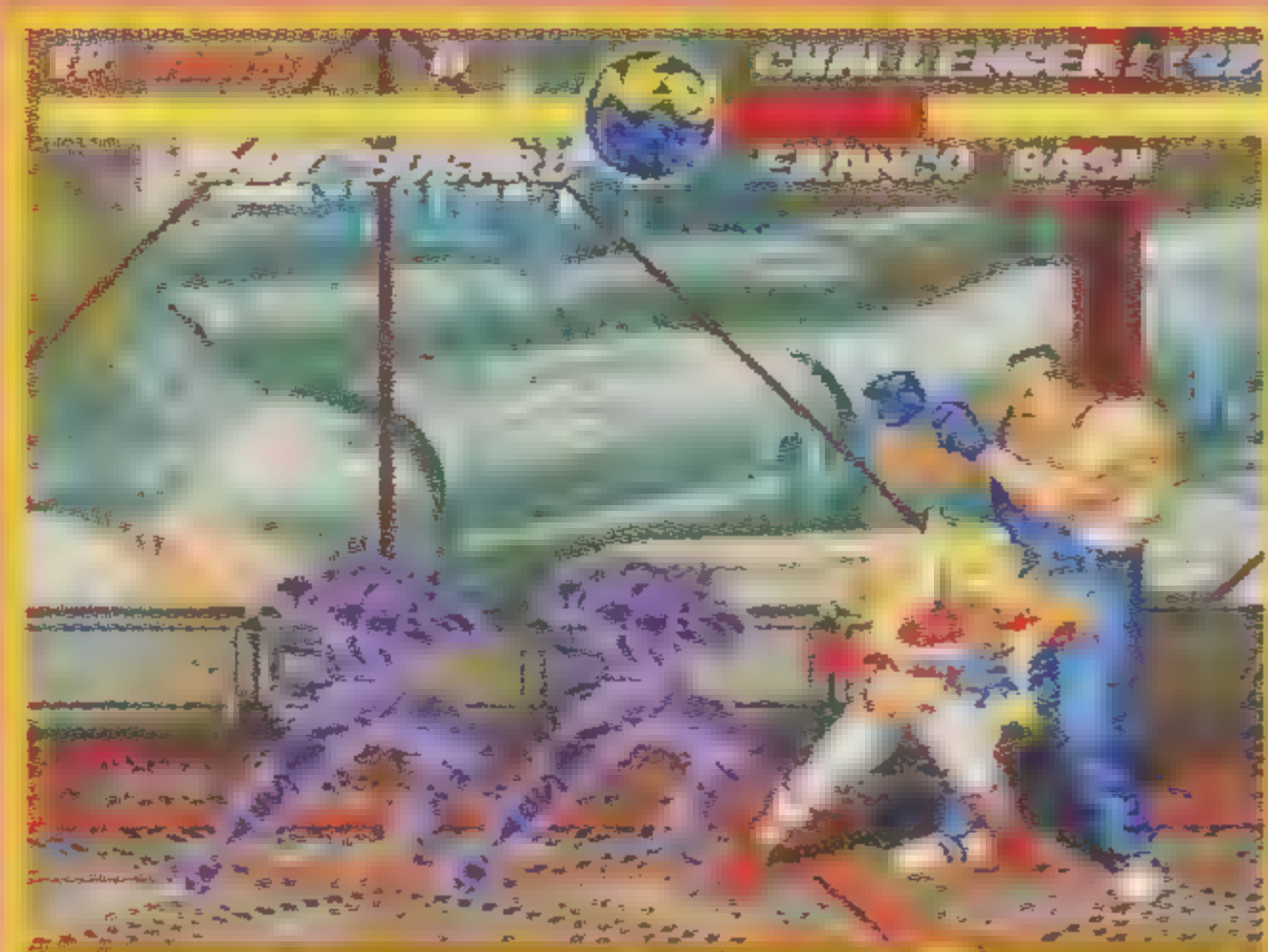
Flash: GI, [C], A, [C] (Colpi sull'avversario)
G, GI, I, A + [CD]
Identica al Power Geiser solo che Terry ne genera tre in sequenza!

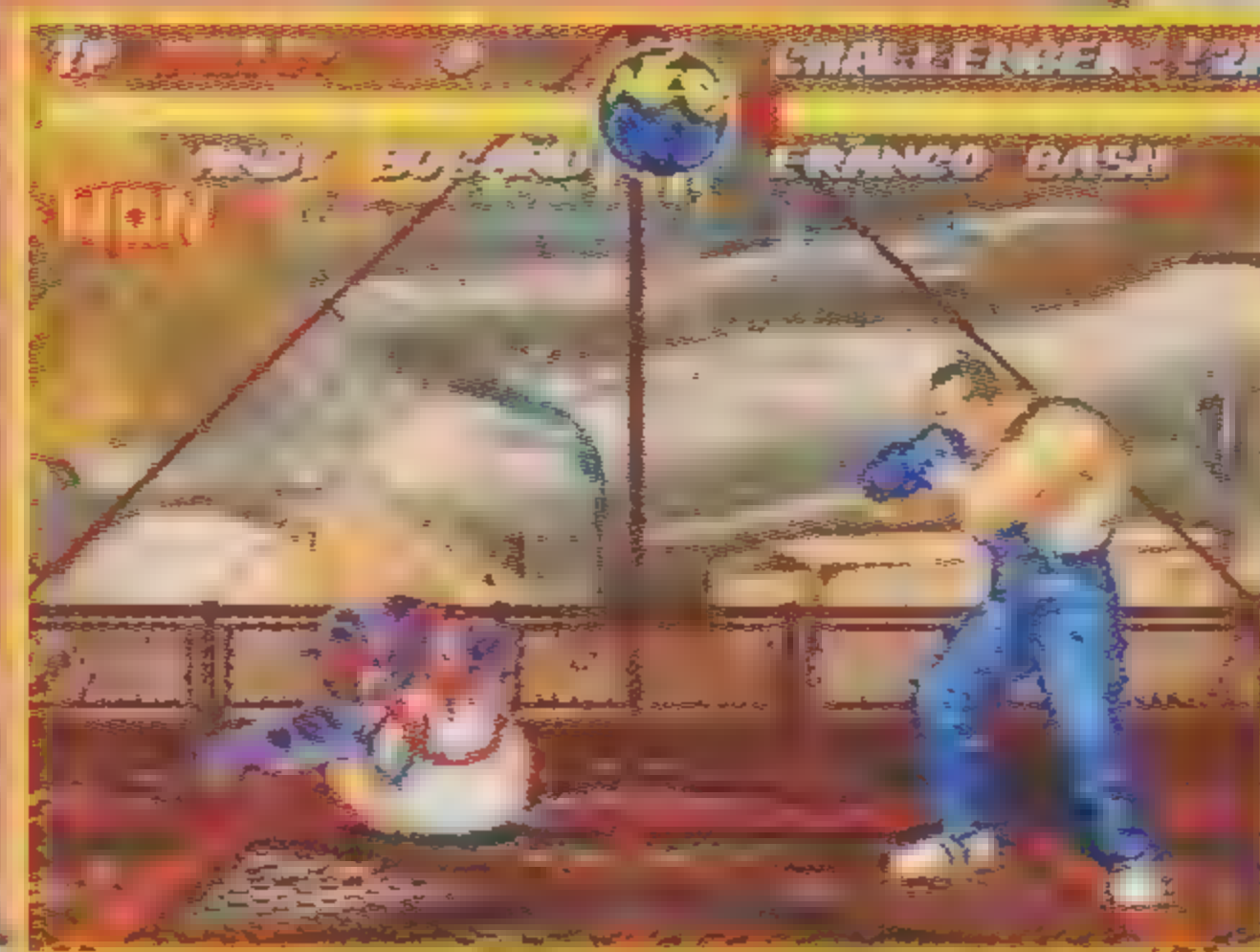
POWER DUNK

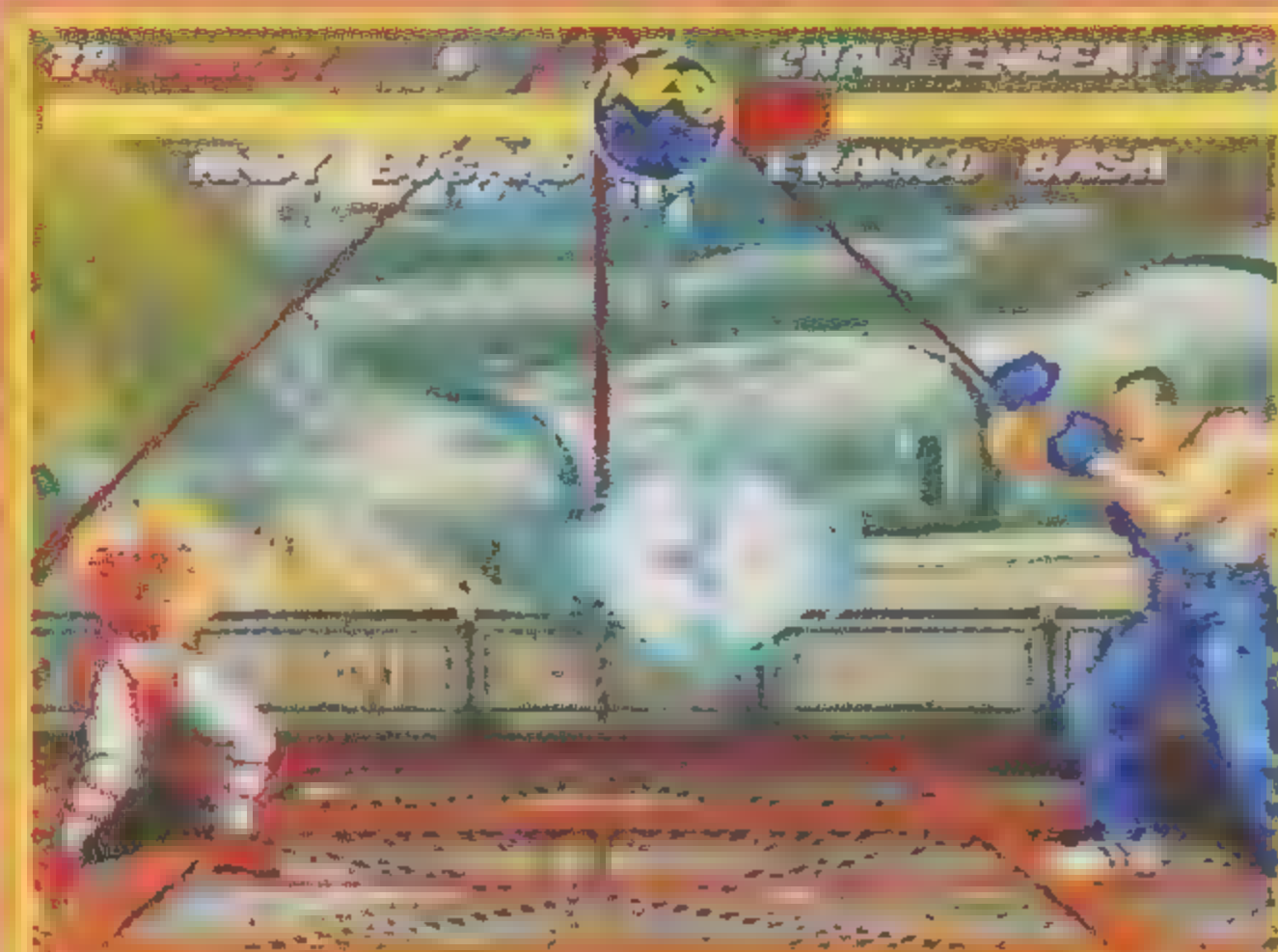
A, G, GA + [BD]
Mossa difensiva contro gli attacchi volanti e dai piani paralleli; relativamente facile da bloccare può colpire fino a quattro volte di fila.

CRACK SHOOT

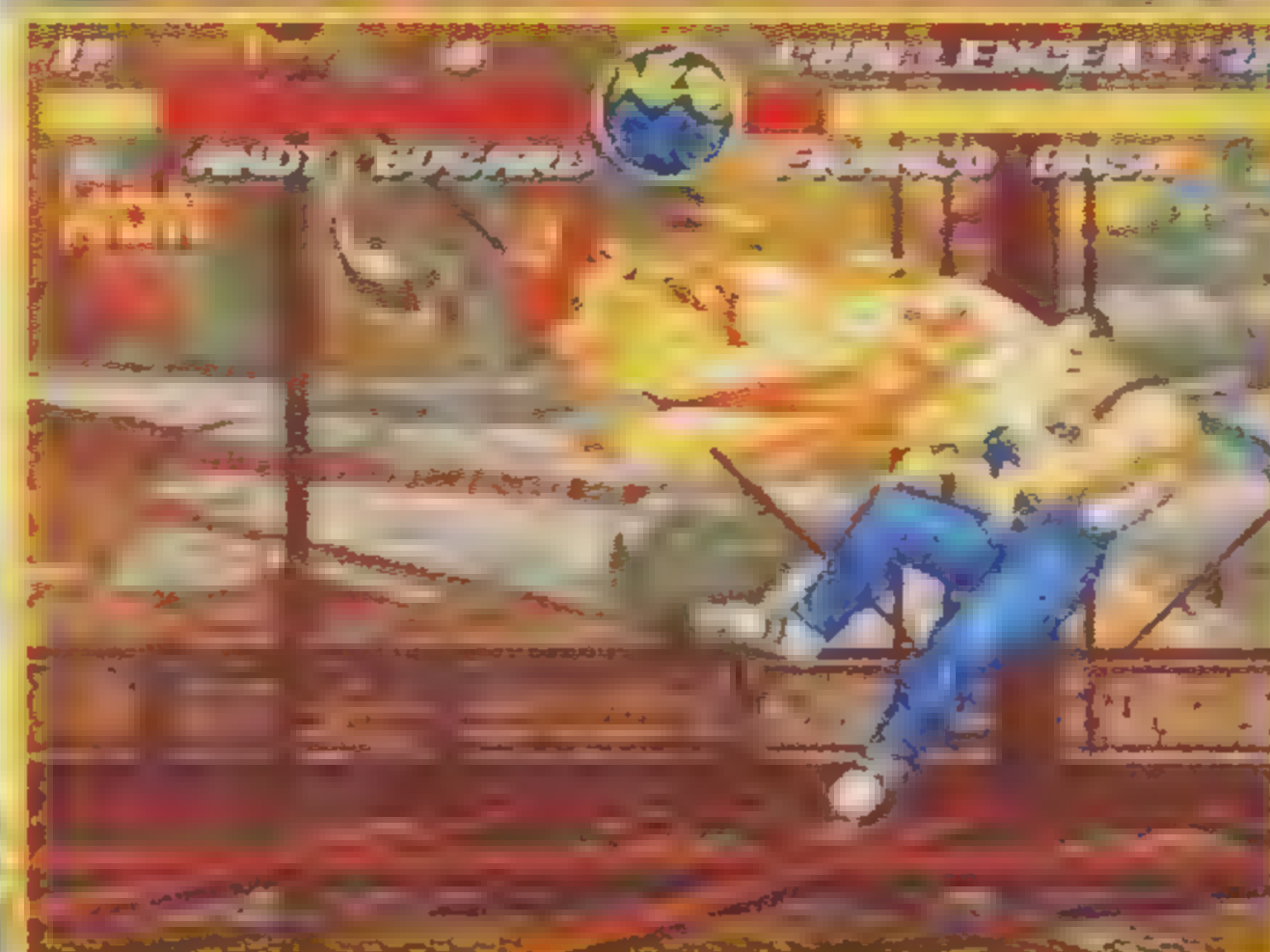
G, GI, I, SI + [B/D] (AC)
Terry si lancia verso l'avversario con la gamba tesa. Può fermare attacchi volanti e colpire fino a due volte consecutive.

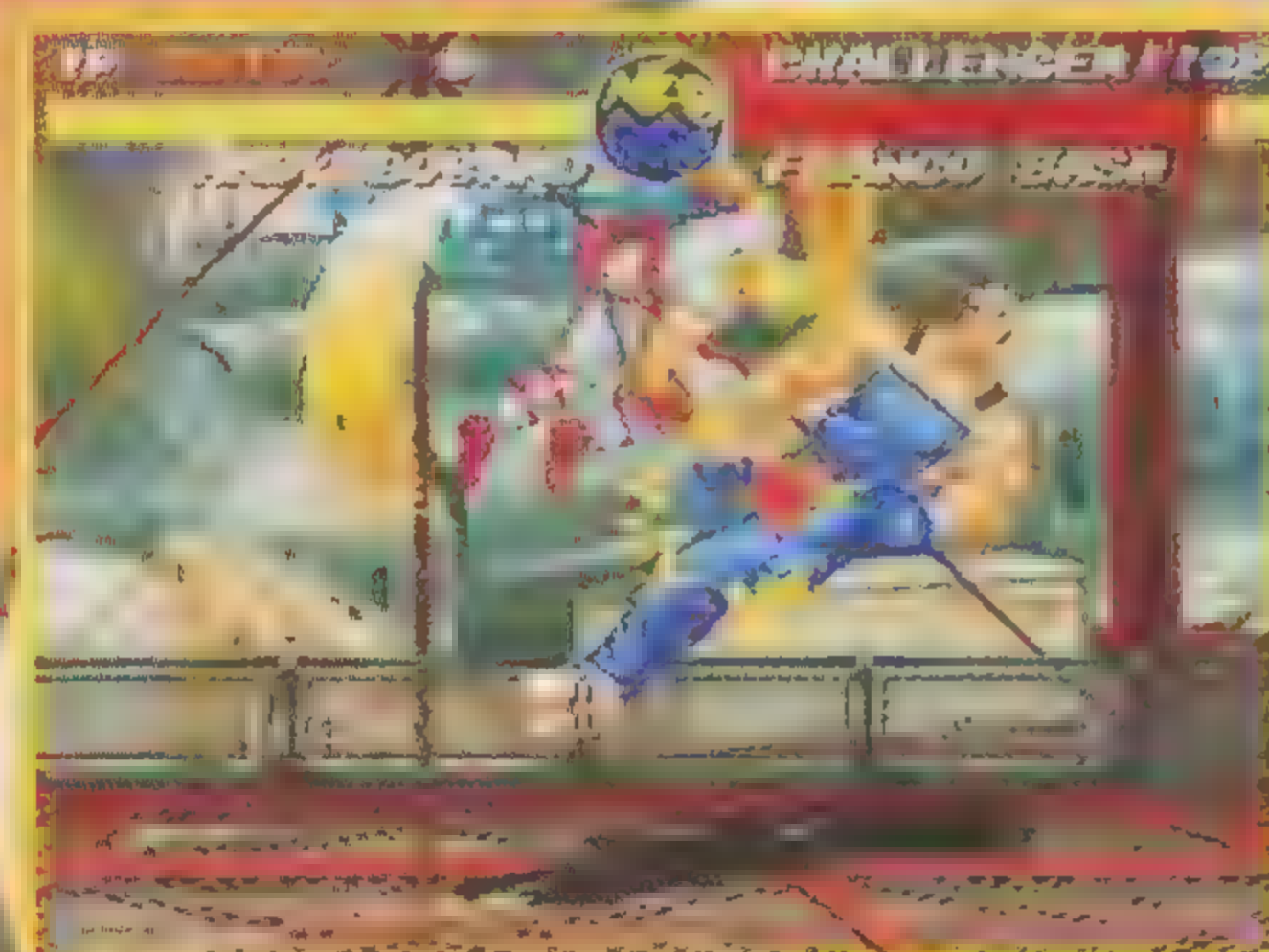
TERRY BOGARD

Stile di combattimento: Arti Marziali + Jeff
Data di Nascita: 15 Marzo 1972 (23 anni)
Origine: America
Stage: Sound Beach
Altezza: 182cm
Peso: 77Kg

ZANEIKEN
(SHADOW SLICE)

GI, A + [A/C] (BD)
Andy si lancia contro l'avversario con una gomitata molto veloce e letale; non consente un immediato contrattacco.

GENEI SHIRANUI
(SHADOW ILLUSION)

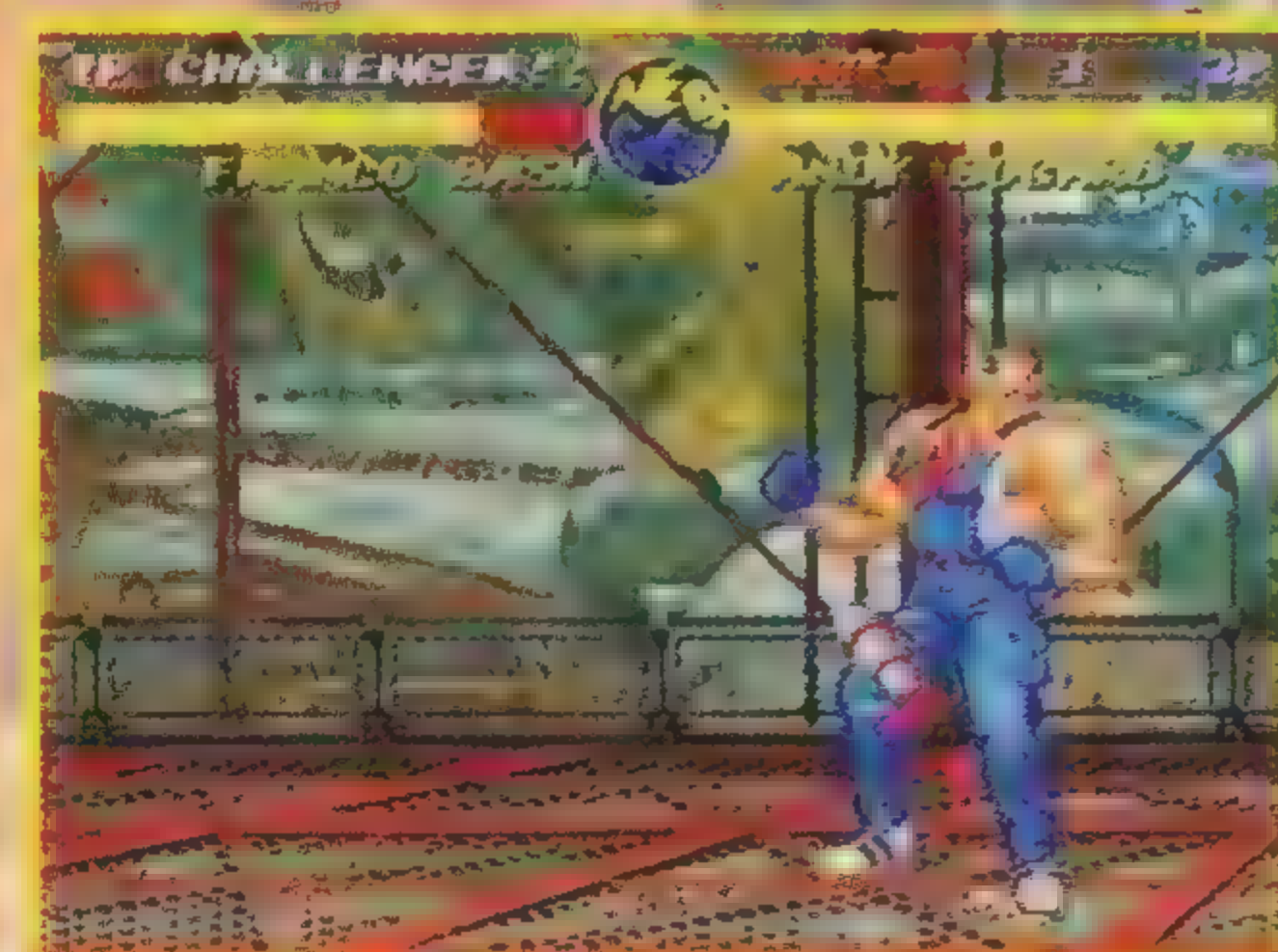
(in volo) G, GA, A + [D]
Durante un salto Andy può atterrare sul piano esterno e rotolare sull'avversario. Questa mossa è utilissima per ingannare il proprio antagonista.

HISHOKEN
(FLYING CRUNCH)

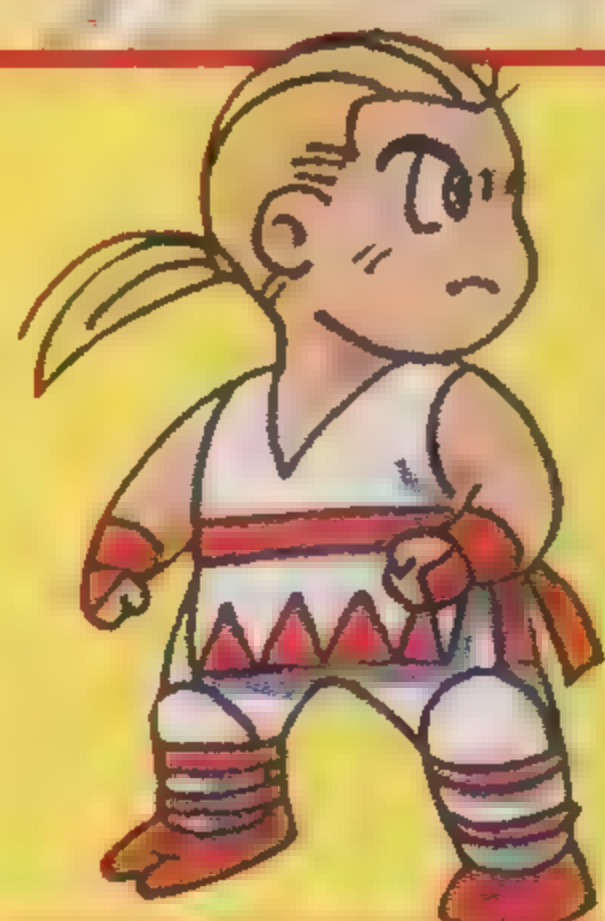
G, GI, I + [A/C] (BD)
Bolla di energia a distanza con un veloce recupero dopo la sua esecuzione.

SUPER MOSSA CHOREPPADAN

Gc, GA, A + [CD] (AC)
Andy si incendia e si lancia in tuffo verso l'avversario.

SHORYUDAN
(RISING DRAGON PUNCH)

A, G, GA + [A/C] (BD)
Mossa identica al Dragon Punch di Ryu e Ken (*SF2*); ha la caratteristica di colpire fino a tre volte anche in volo.

SUPER SUPER MOSSA BOKOSUKA REPPADAN

Flash: [D], G, [C] (Colpi sull'avversario)
G, GI, I, A + [CD]
Versione potenziata del classico Choreppadan.

SHIRANUI KUMOKARAMI
(SPIDER HOLD)

Gc, S + [D]
Andy esegue un breve salto e si "aggrappa" alla schiena dell'avversario, stritolandolo. Questa mossa non può essere parata normalmente.

ANDY BOGARD

Stile di Combattimento: Koppo
Data di Nascita: 16 Agosto 1971 (22 anni)
Origine: America

Stage: Howard Arena
Altezza: 171cm
Peso: 69Kg

HURRICANE UPPER

I, GI, G, GA, A + [A/C] (BD)
Joe lancia un tornado che percorre tutto lo schermo; la velocità dipende dal tasto premuto.

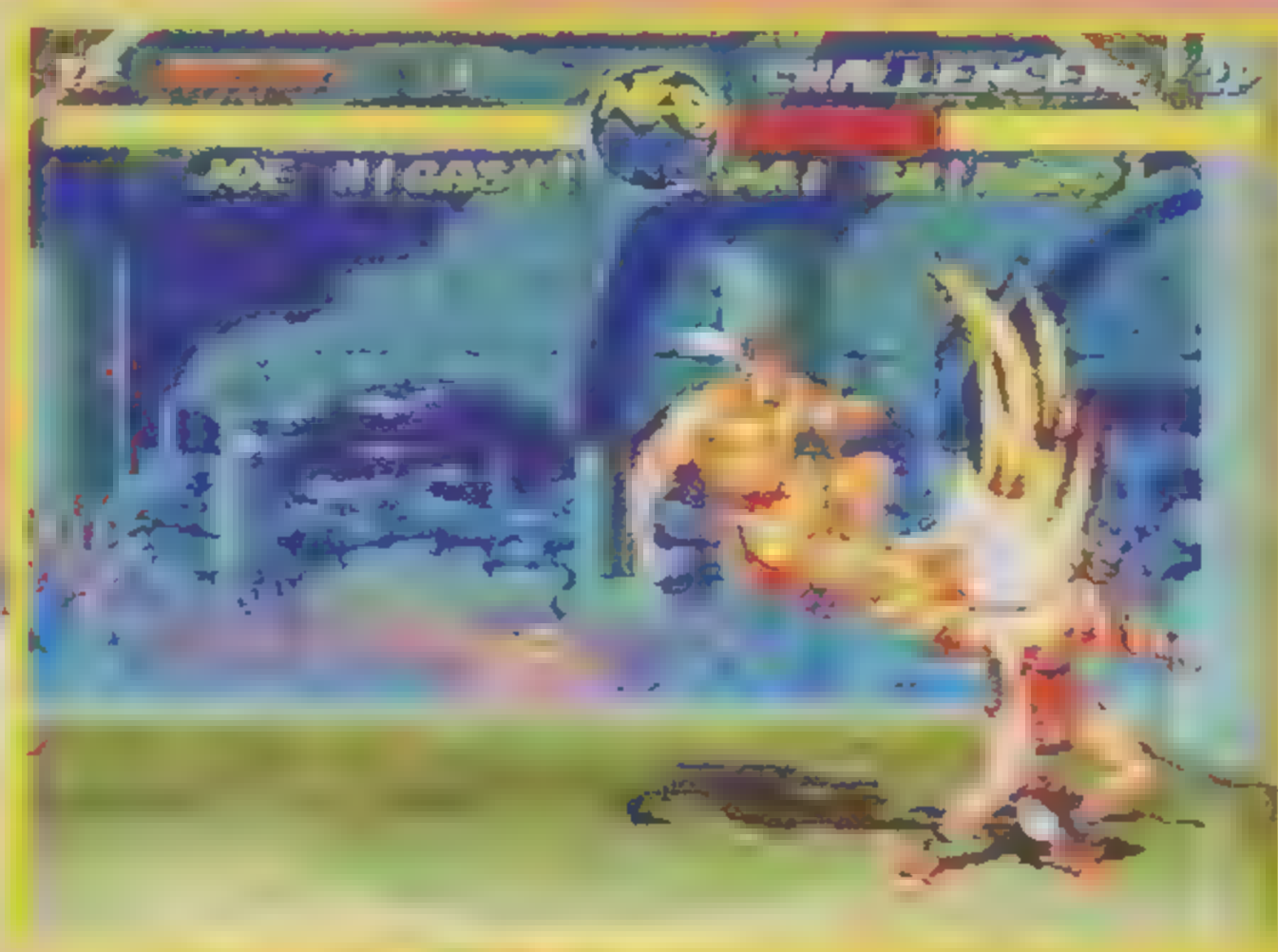
SUPER MOSSA
SCREW UPPER

A, I, GI, G, GA, A + CD
Joe genera un gigantesco tornado che copre tutto lo schermo in altezza.

SLASH KICK

GIc, A + [B/D] (AC)
Joe si proietta contro l'avversario con un calcio infuocato; se parata questa mossa permette però un facile contrattacco.

SUPER SUPER MOSSA
ADVANCING SCREW

Flash: stare distanti dall'avversario
I, A, GA, G, GI, I + CD
Identica allo Screw Upper con la piccola differenza che percorre TUTTO lo schermo di gioco.

YOKOGIN

G, GI, I + [B/D]
Versione potenziata del Crack Shoot di Terry, in grado di infliggere fino a tre colpi consecutivi.

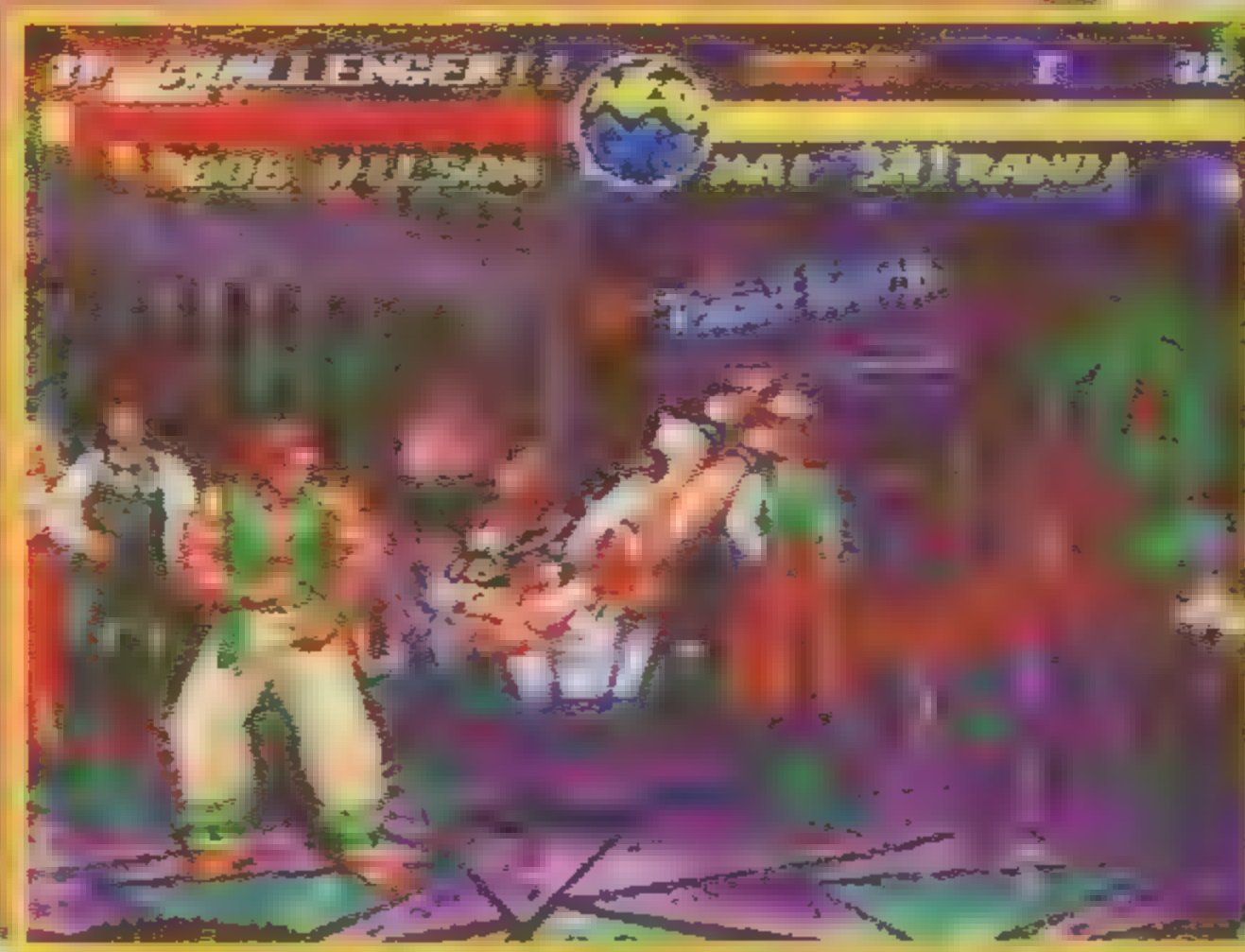
TIGER KICK

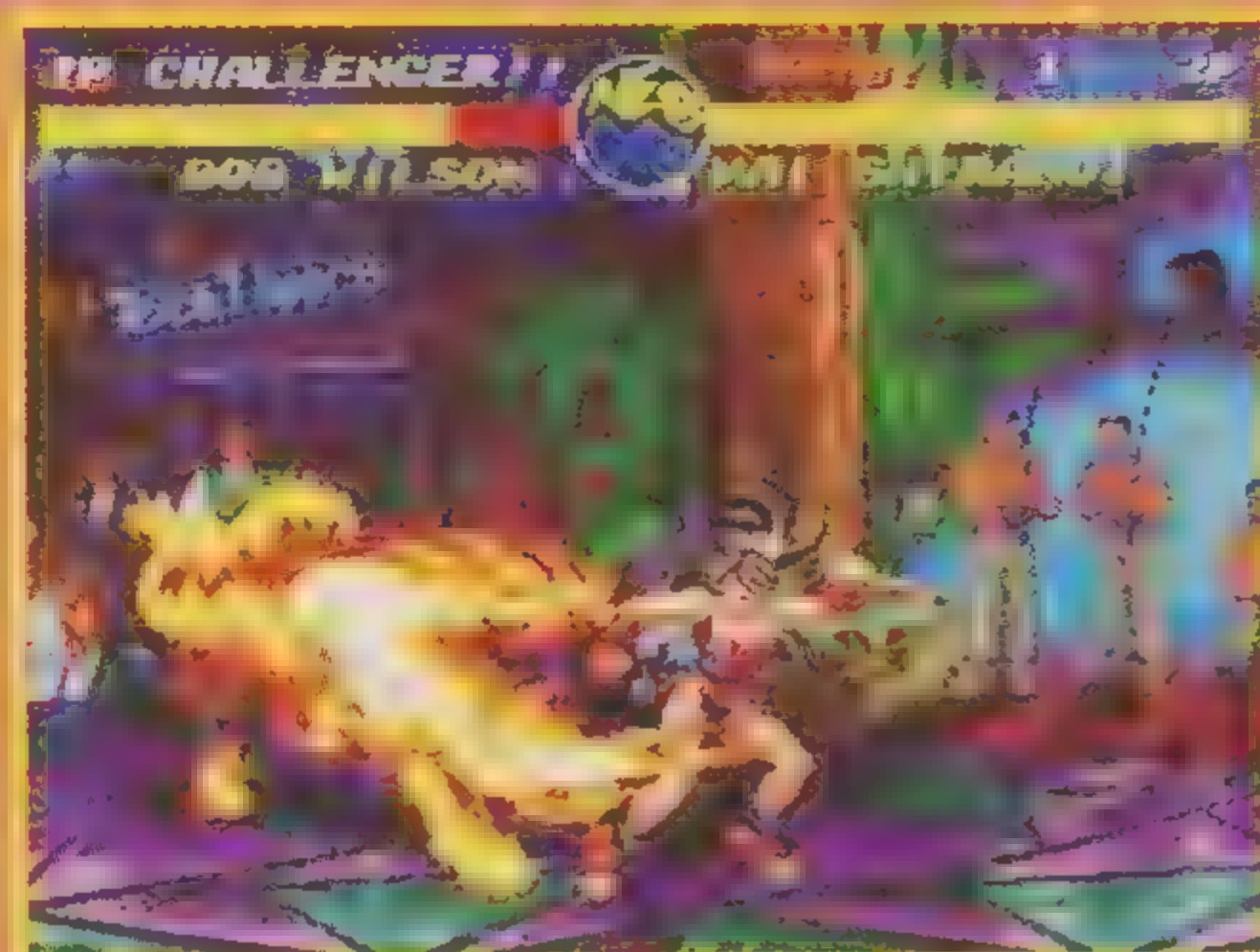
G, GA, A, SA + [B/D]
Ottima mossa difensiva da tutti gli attacchi; la finta di questa mossa si esegue con A, G, GA + [AC]

JOE HIGASHI

Stile di Combattimento: Muetai
Data di Nascita: 29 Marzo 1971 (22 anni)
Origine: Giappone
Stage: National Park
Altezza: 180cm
Peso: 72Kg

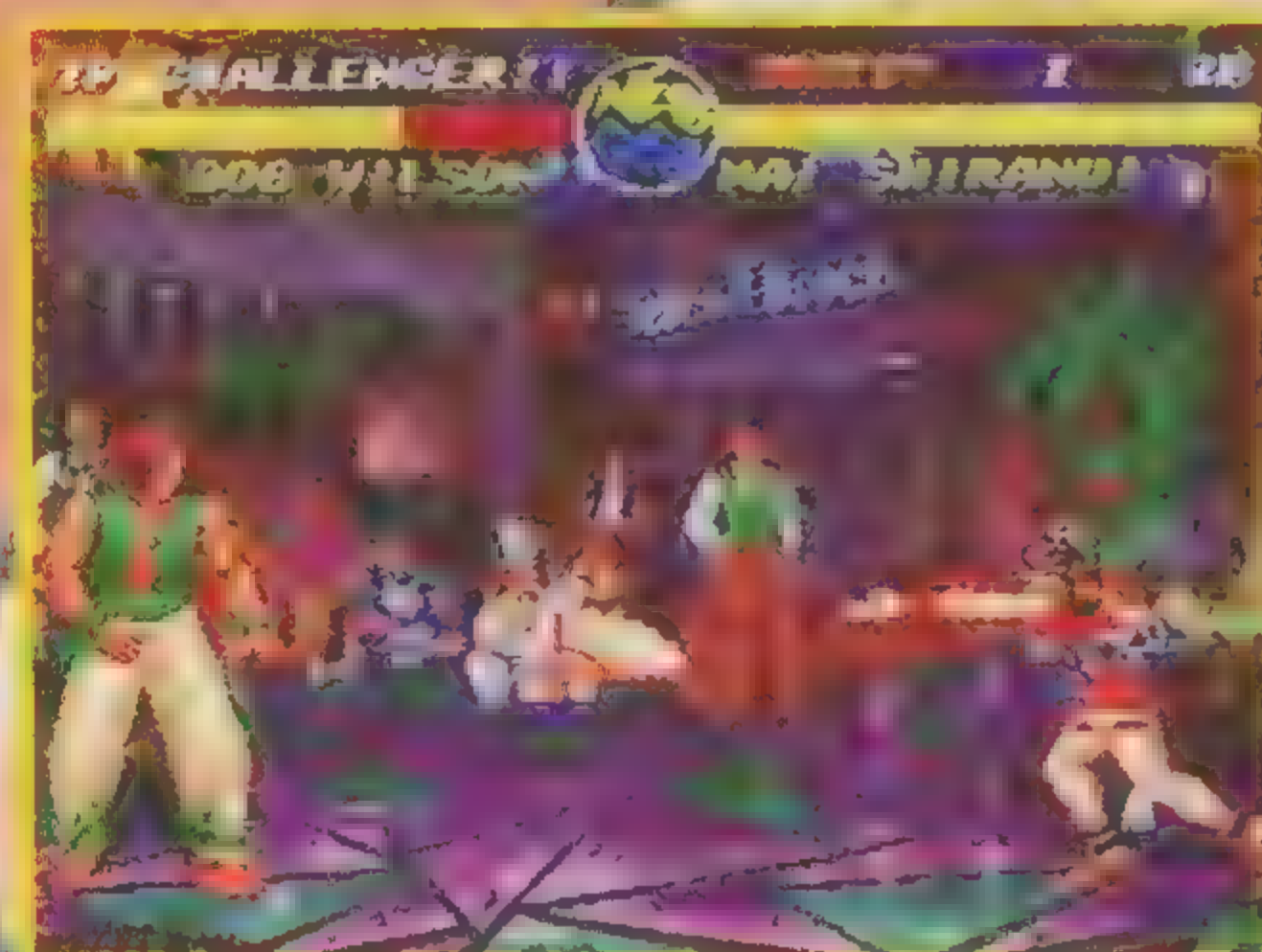
KAGEROH-NO MAI

G, G + ABC
Mai crea due immagini infuocate di sé stessa che gli roteano attorno proteggendola da quasi ogni attacco.

MUSASABI-NO MAI (SQUIRREL DANCE)

(in volo) G, + [BC/CD] (AB)
Attacco in picchiata di Mai molto efficace e difficilmente contrattaccabile; può colpire fino a quattro volte di seguito.

RYUENBU (DRAGON FLAME FANDANGO)

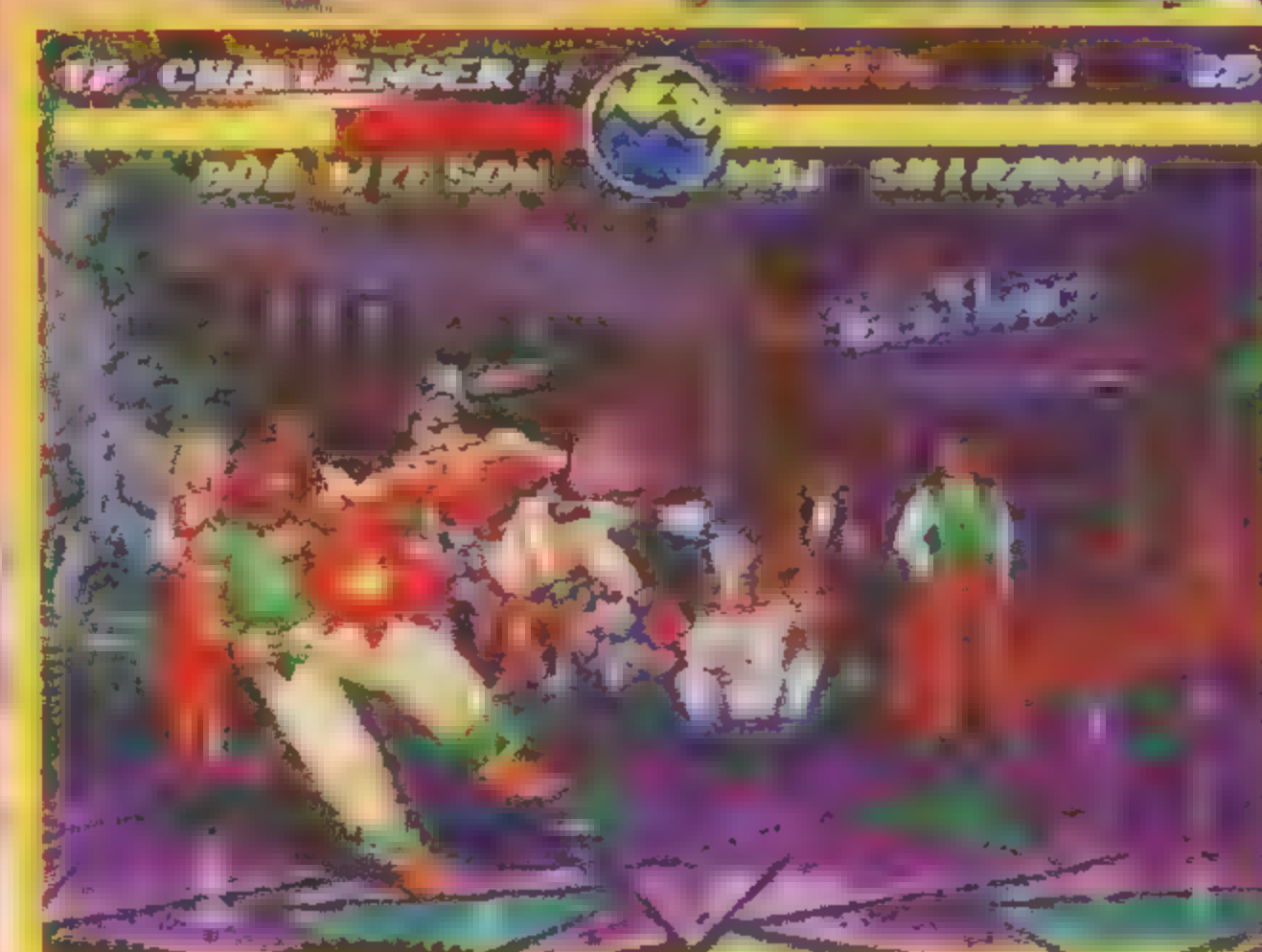
G, GI, I + [A/C] (BD)
Mai utilizza i suoi capelli come arma, incendiandoli. Questa mossa può colpire fino a tre volte consecutive.

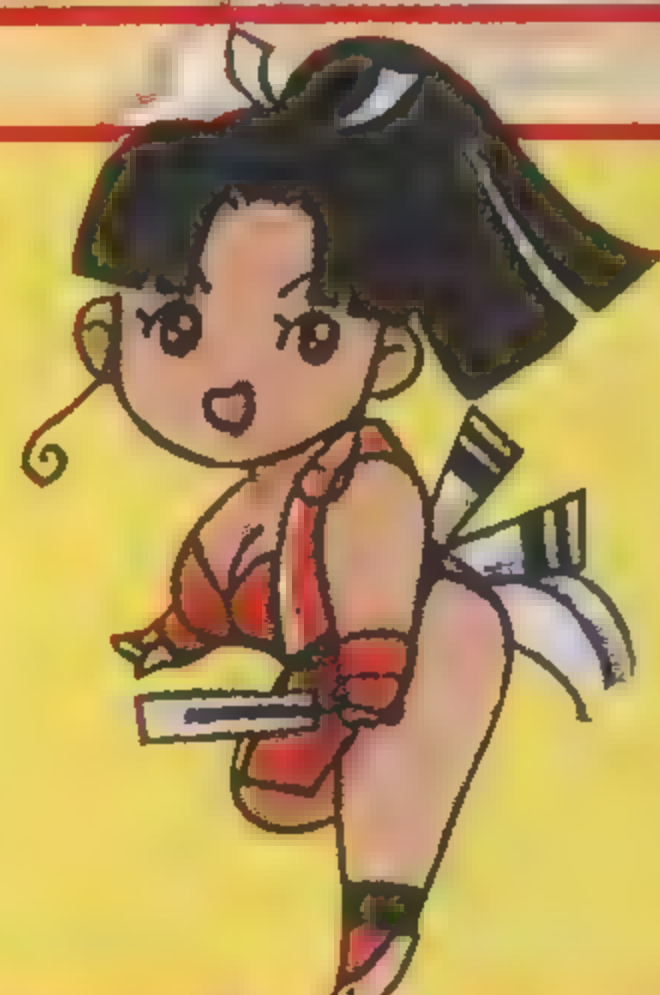
SUPER MOSSA CHOHISATSU SHINOBIBACHI

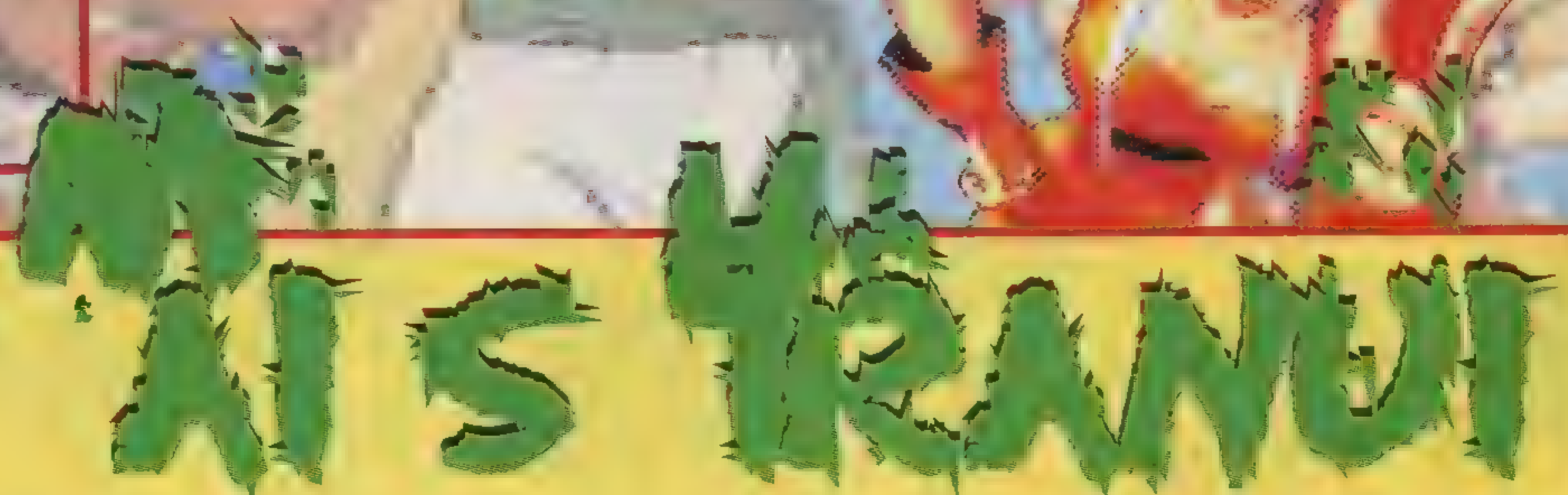
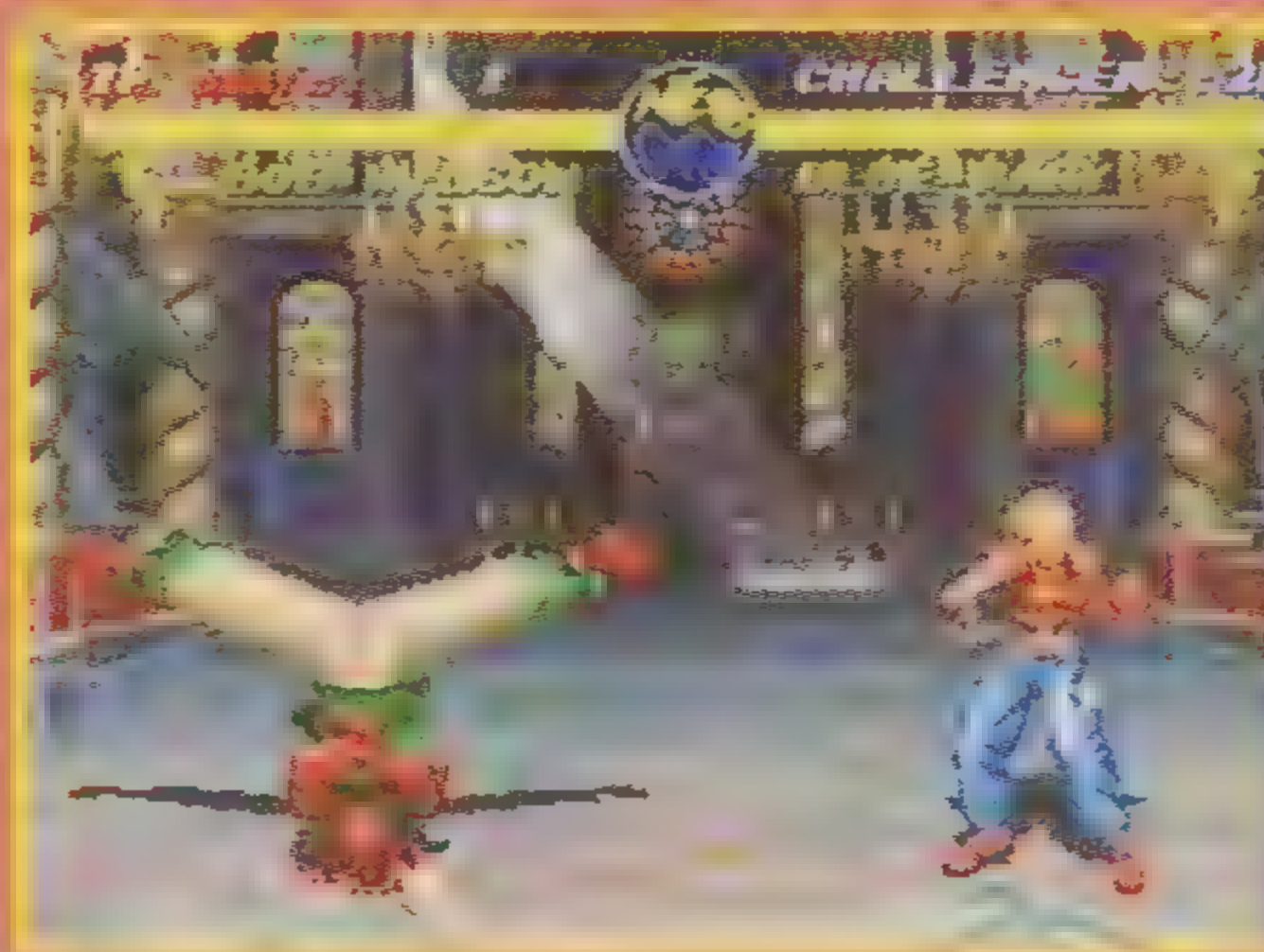
A, GI, A + [CD]
Versione potenziata del Ninja Bees in cui Mai è avvolta dalle fiamme, colpisce al massimo per tre volte.

KACHOSEN (BUTTERFLY FAN)

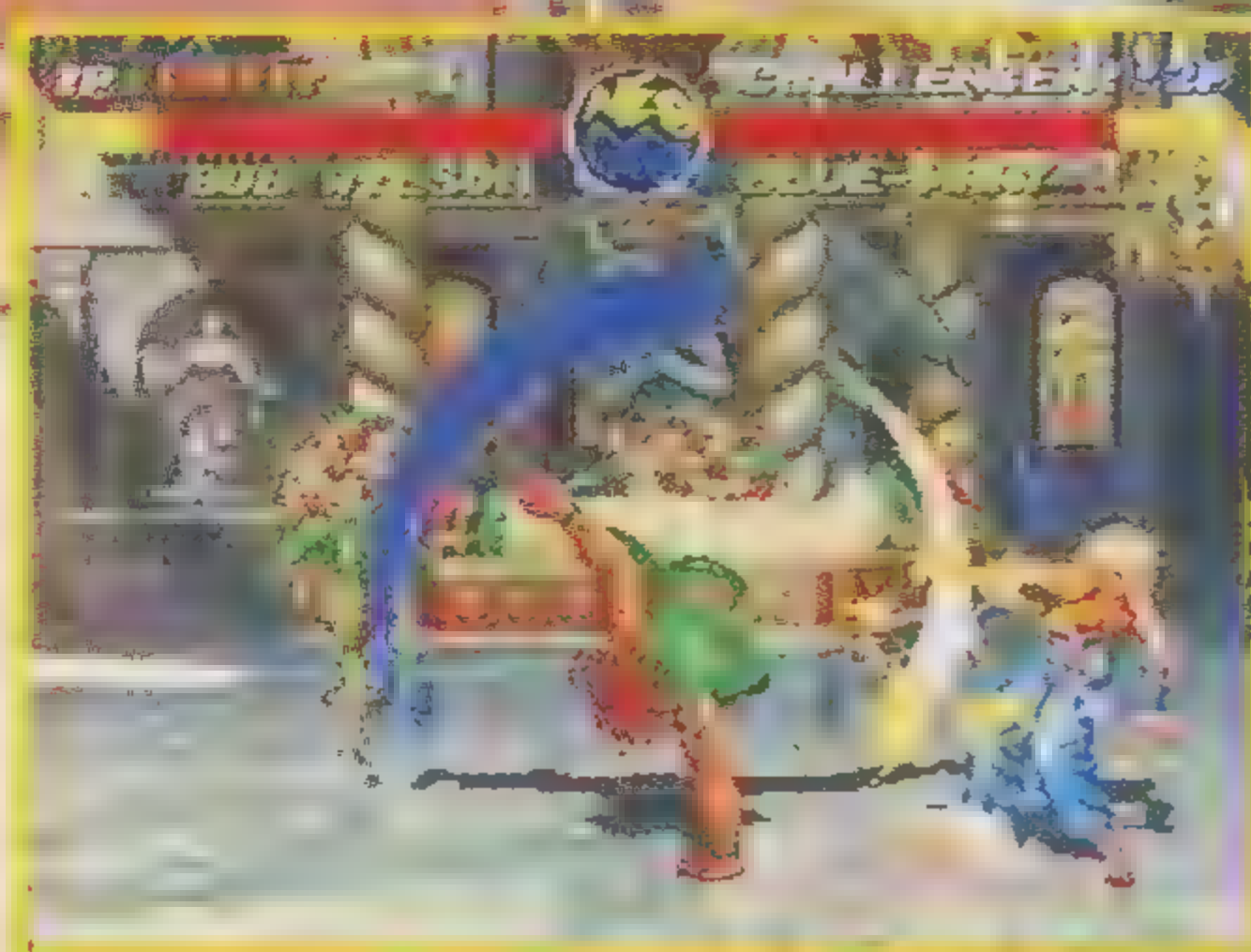
G, GA, A + [A/C] (BD)
Mai lancia un ventaglio contro l'avversario. Questa arma non infligge molti danni ma può eseere scagliata molto velocemente.

SUPER SUPER MOSSA SHIRANUI HIOHGI SHINOBIBACHI

Flash: tenete premuto [C] (provocazione)
A, GI, A + [BD]
Uguale alla super mossa ma, pur togliendo meno energia, NON può essere parata.

HISATSU SHINOBIBACHI (NINJA BEES)

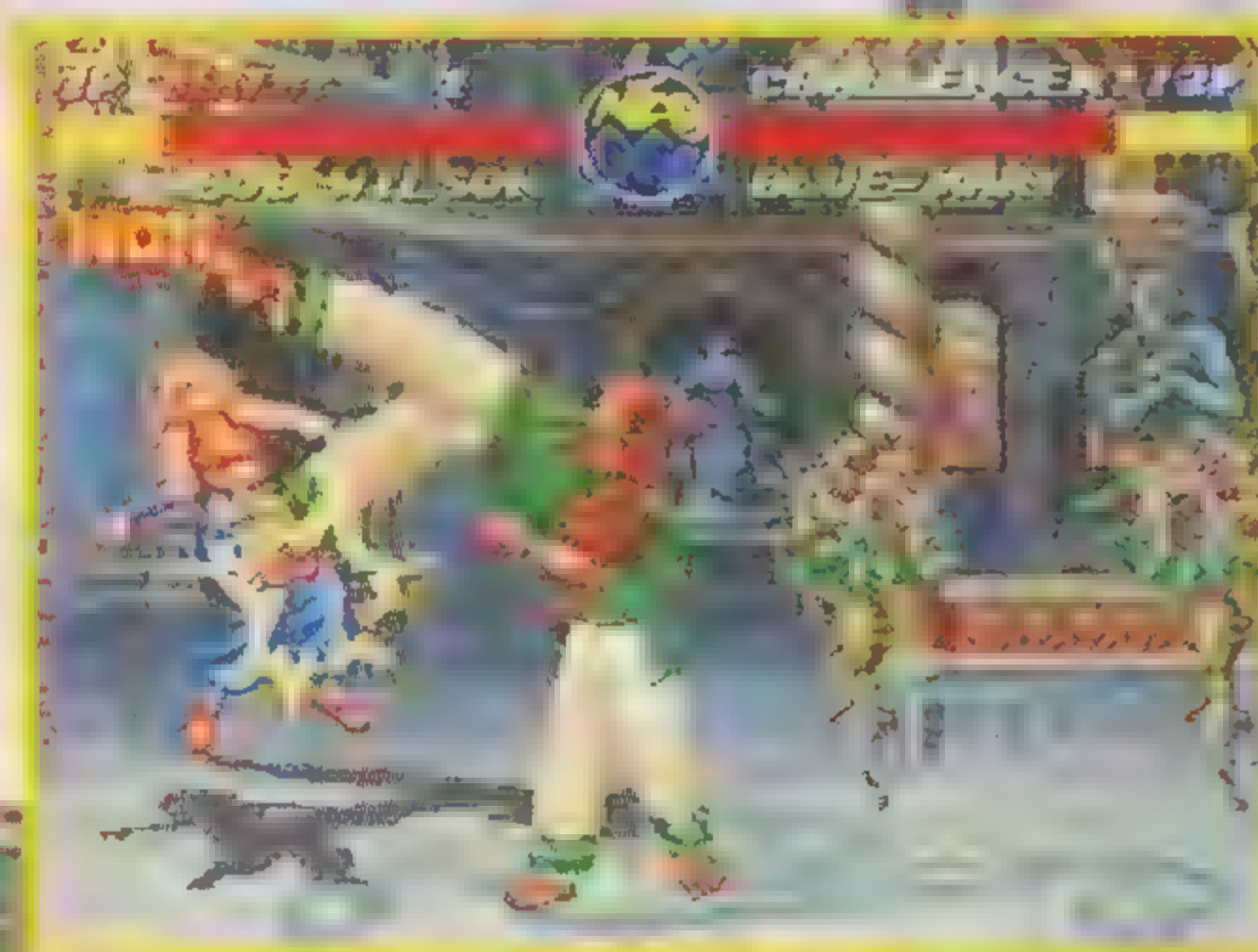
I, GI, G, GA, A + [C]
Gomitata volante che copre tutto lo schermo; se viene parata dall'avversario consente però un facile contrattacco.

MAI SHIRANUI

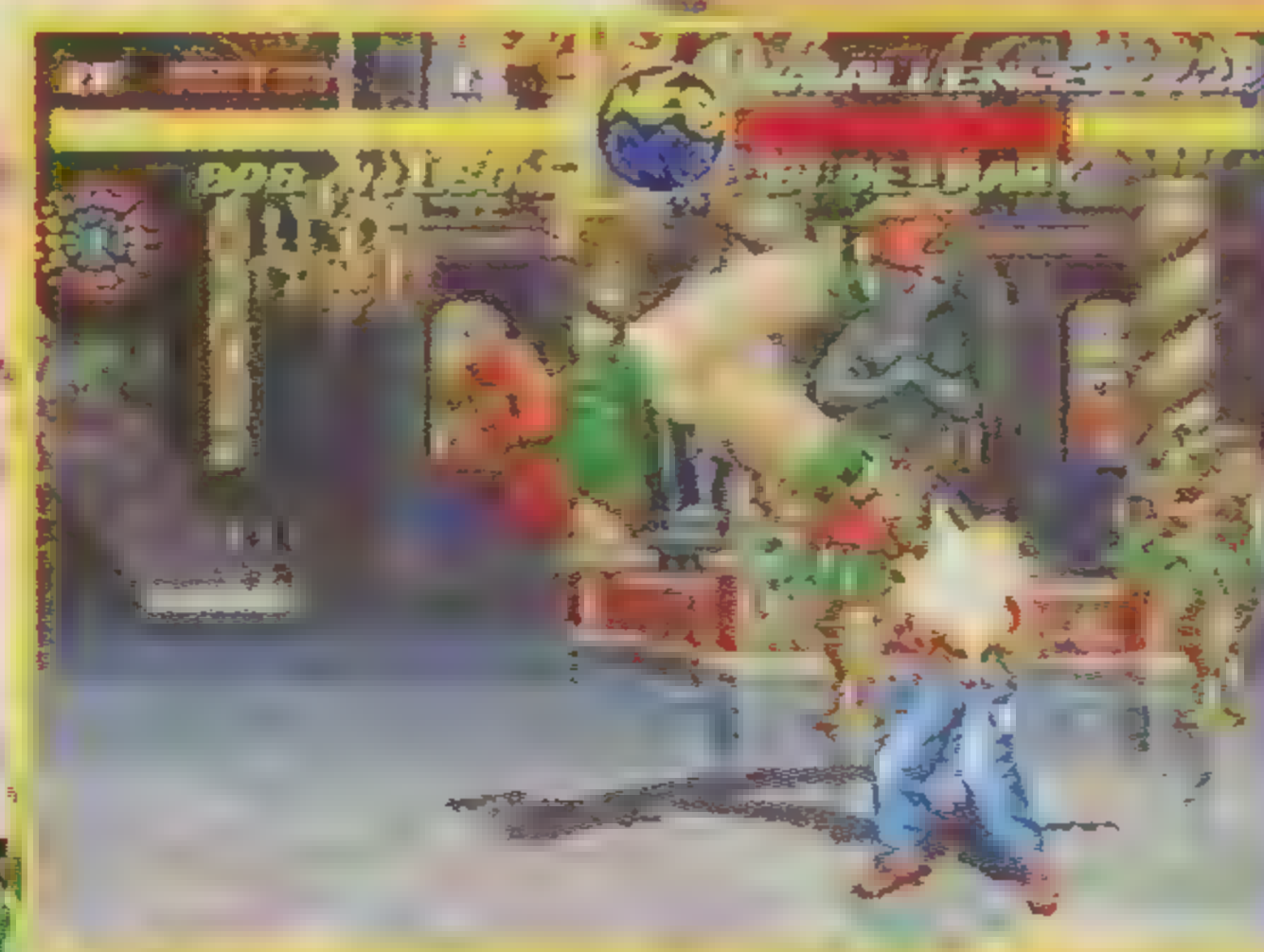
Stile di Combattimento: ShiranuiRyu Ninjutsu
Data di Nascita: 1 Gennaio 1974 (21 anni)
Origine: Giappone

Stage: East Side Park
Altezza: 164cm
Peso: 50Kg

ROLLING TURTLE

[AC/BD]
Dimostrando le sue doti di ballerino Bob si appoggià sulla sua testa facendo roteare le gambe. Questa mossa può essere diretta avanti o indietro.

SUPER MOSSA
DANGEROUS WOLF

G, G, G + [BCD]
Bob si esibisce in una continua "ruota" umana capace di infliggere un gran numero di colpi e, di conseguenza, di danni.

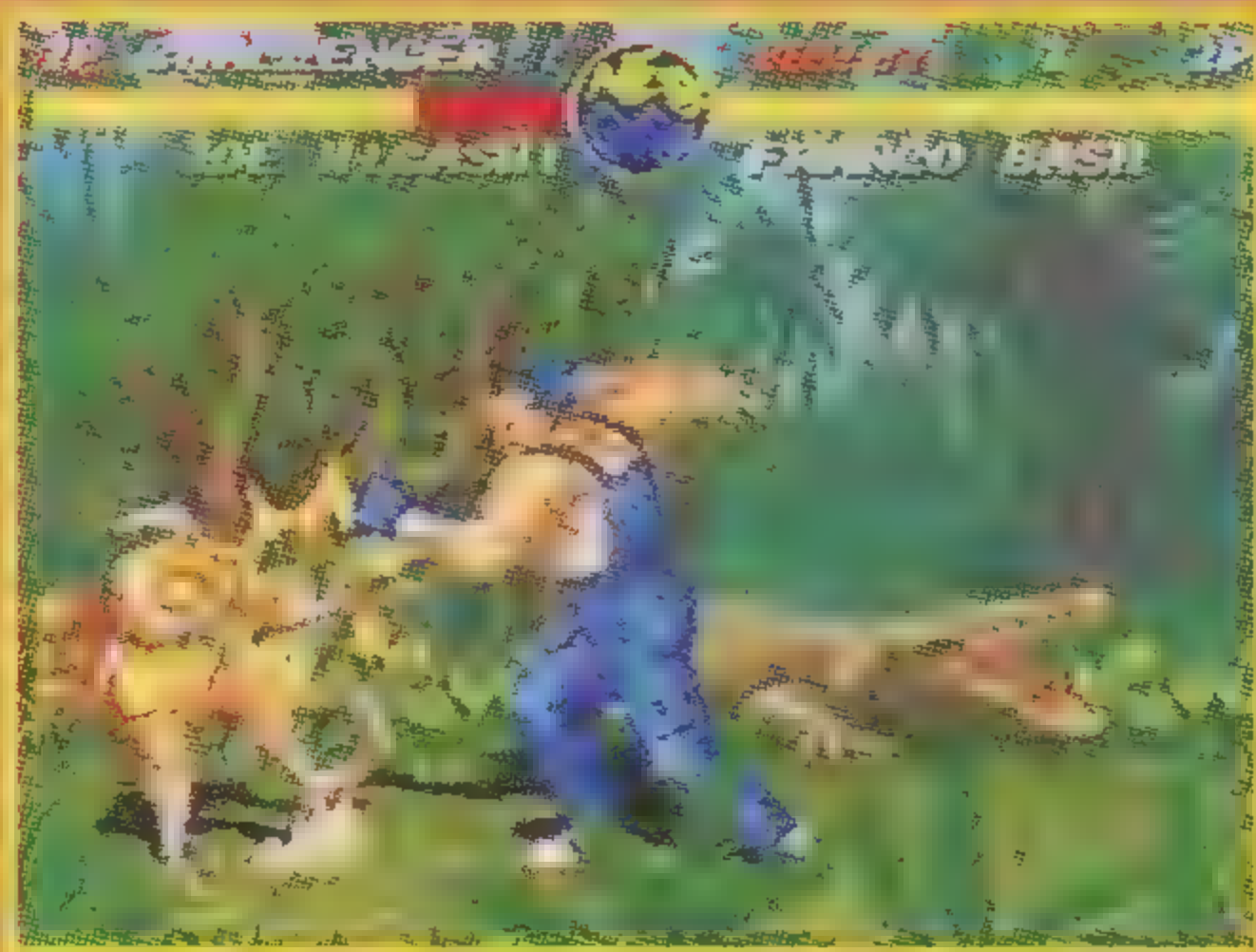
WILD WOLF

Ic, A + [B/D]
Incredibile combo di calci dagli effetti devastanti; l'ultimo colpo che infligge NON può essere parato basso.

SUPER SUPER MOSSA
DANGEROUS BOB

Flash: A, A (rincorsa)
GI, GA + [CD]
Versione potenziata della precedente: dura più tempo e termina con un Bison Horn.

BISON HORN

Gc, S + [B/D]
Mossa di protezione dagli attacchi volanti; simile al Sommersault Kick di Guile (*SF2*).

BOB WILSON

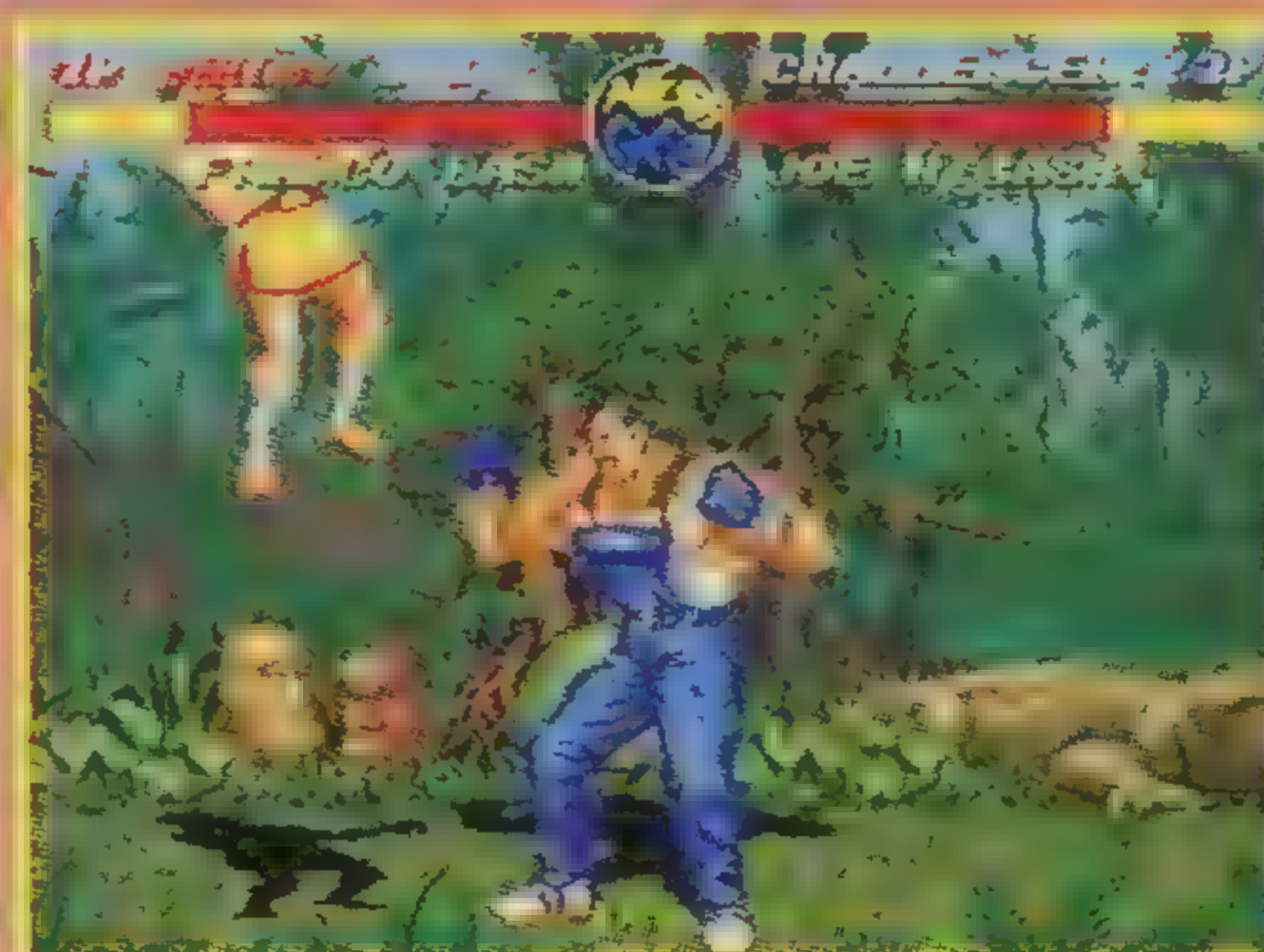
Stile di Combattimento: Capoeira
Data di Nascita: 15 Maggio 1970 (20 anni)
Origine: Brasile
Stage: PaoPao Cafe 2
Altezza: 184cm
Peso: 75Kg

DOUBLE KONG

G, GI, I + [A/C] (BD)
Serie di quattro pugni che si esegue a distanza ravvicinata.

SUPER MOSSA
ARMAGEDDON BUSTER

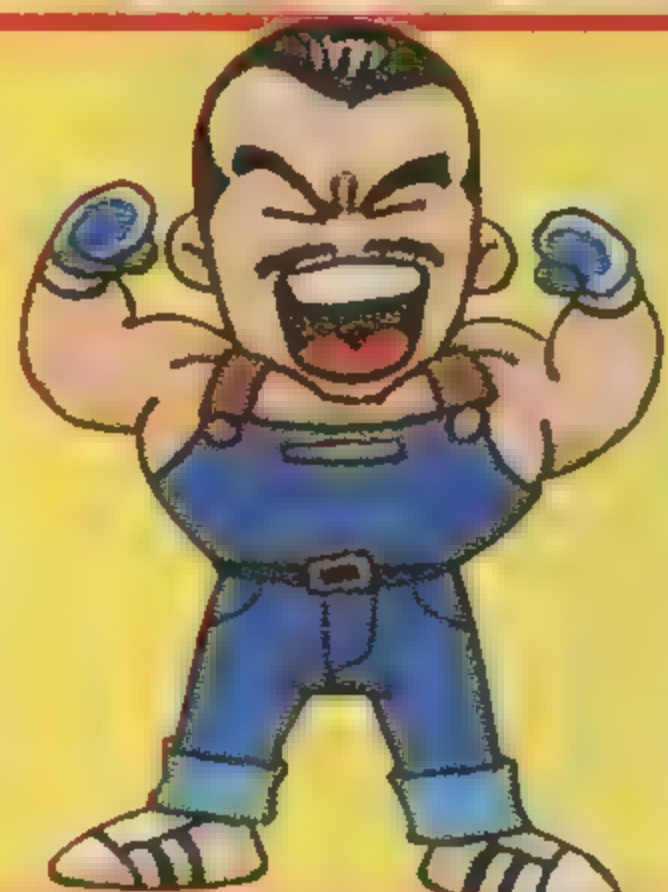
A, GA, G, GI, I + [CD]
Serie di Pugni letali terminante con un poderoso uppercut.

REAPING BLOW

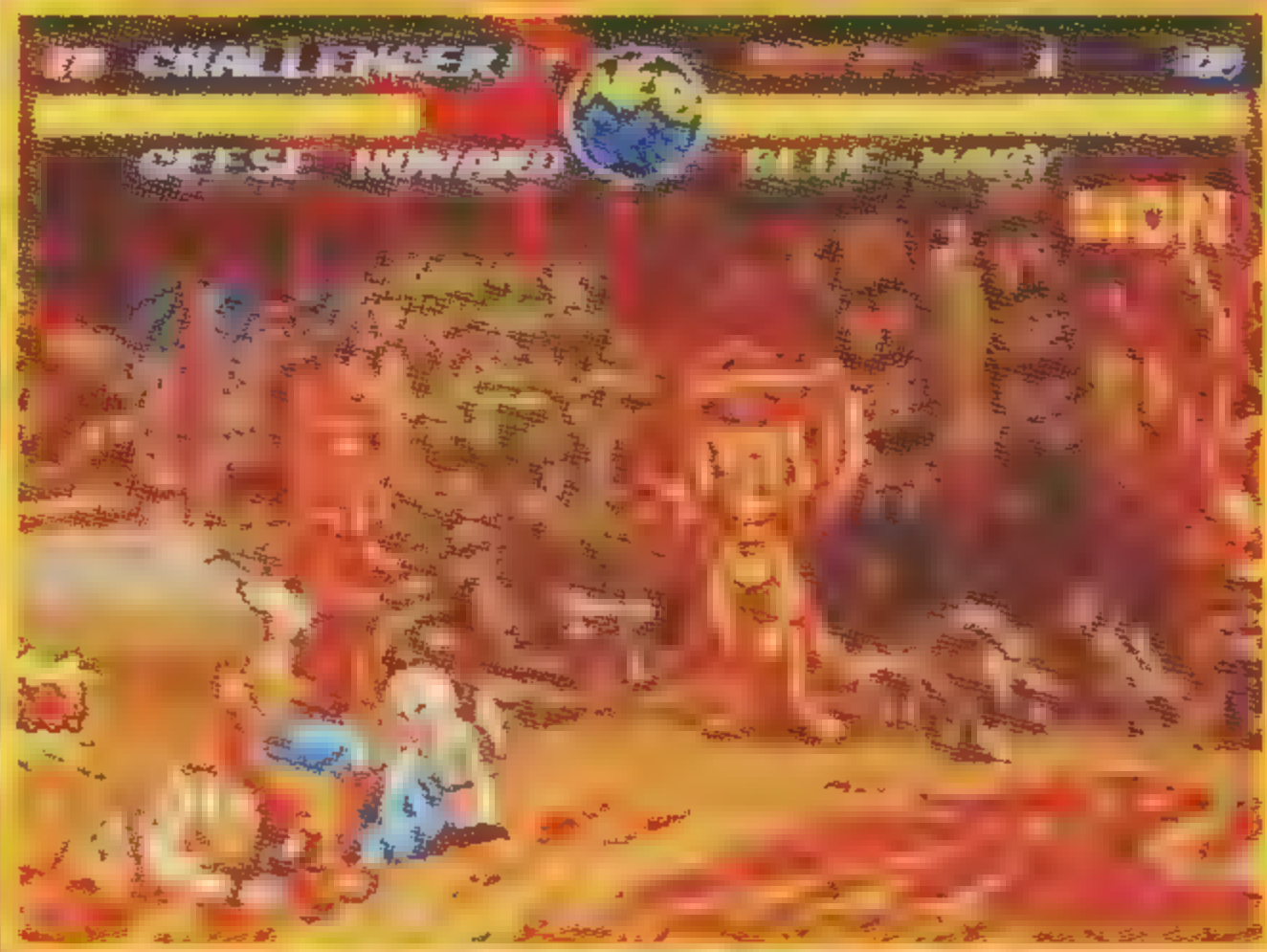
I, GI, G, GA, A + [A/C]
Carica con pugno finale; usando il tasto A la carica è in avanti, con il C si estende ai due piani paralleli.

SUPER SUPER MOSSA
GENOCIDE BUSTER

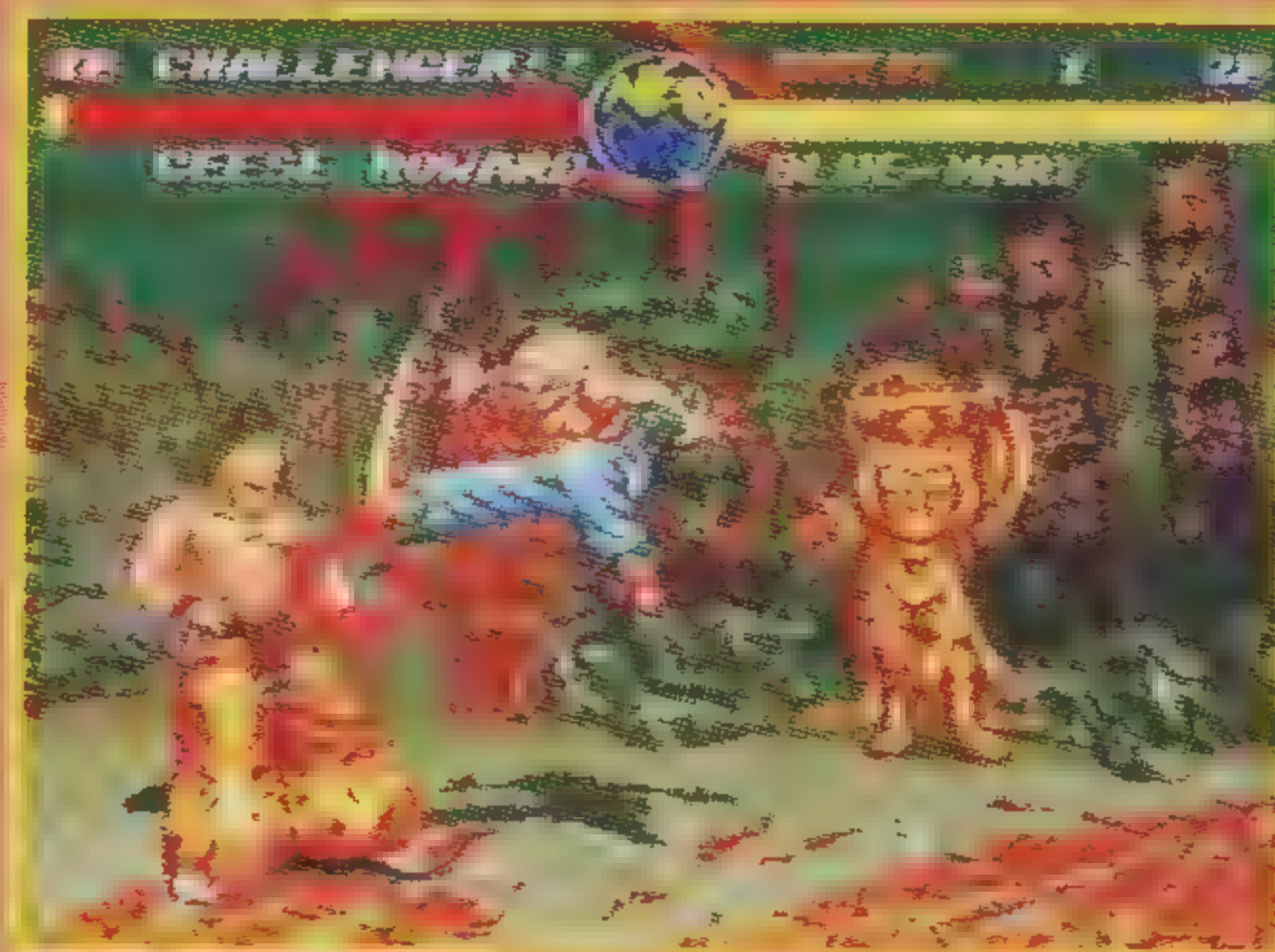
Flash: [D], G, [C] (Colpi sull'avversario)
A, GA, G, GI, I + [CD]
Identica all'Armageddon Buster ma infligge un maggior numero di danni.

POWER BICYCLE

G, GA, A + [B/D] (AC)
Poderoso calcio in carica in grado di bloccare la maggior parte degli attacchi volanti; purtroppo è piuttosto lento.

FRANCO BASH

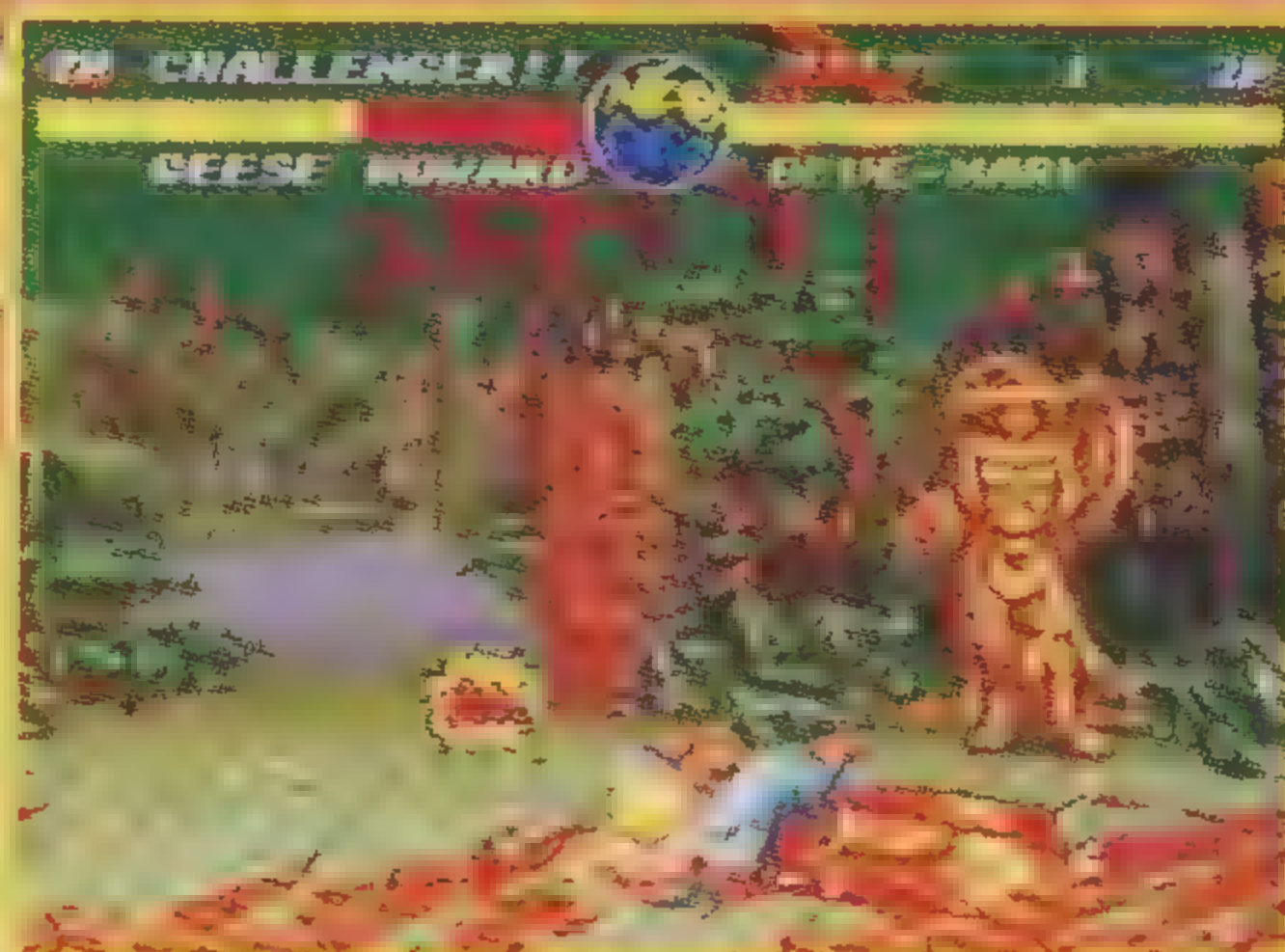
Stile di Combattimento: Kick Boxing
Data di Nascita: 16 Settembre 1963 (31 anni)
Origine: America

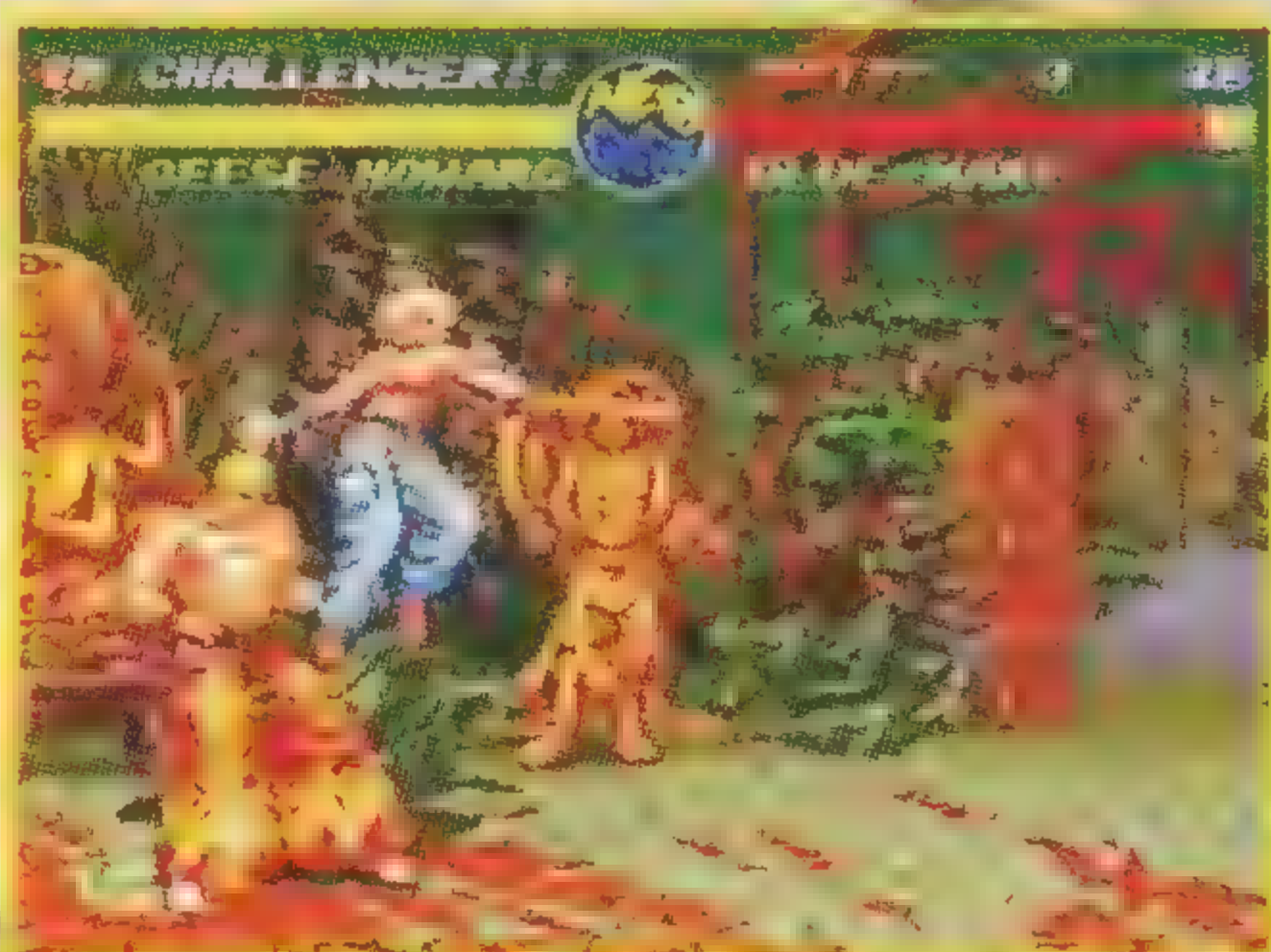
Stage: Southtown Airport
Altezza: 195cm
Peso: 110Kg

CRAB CLUTCH

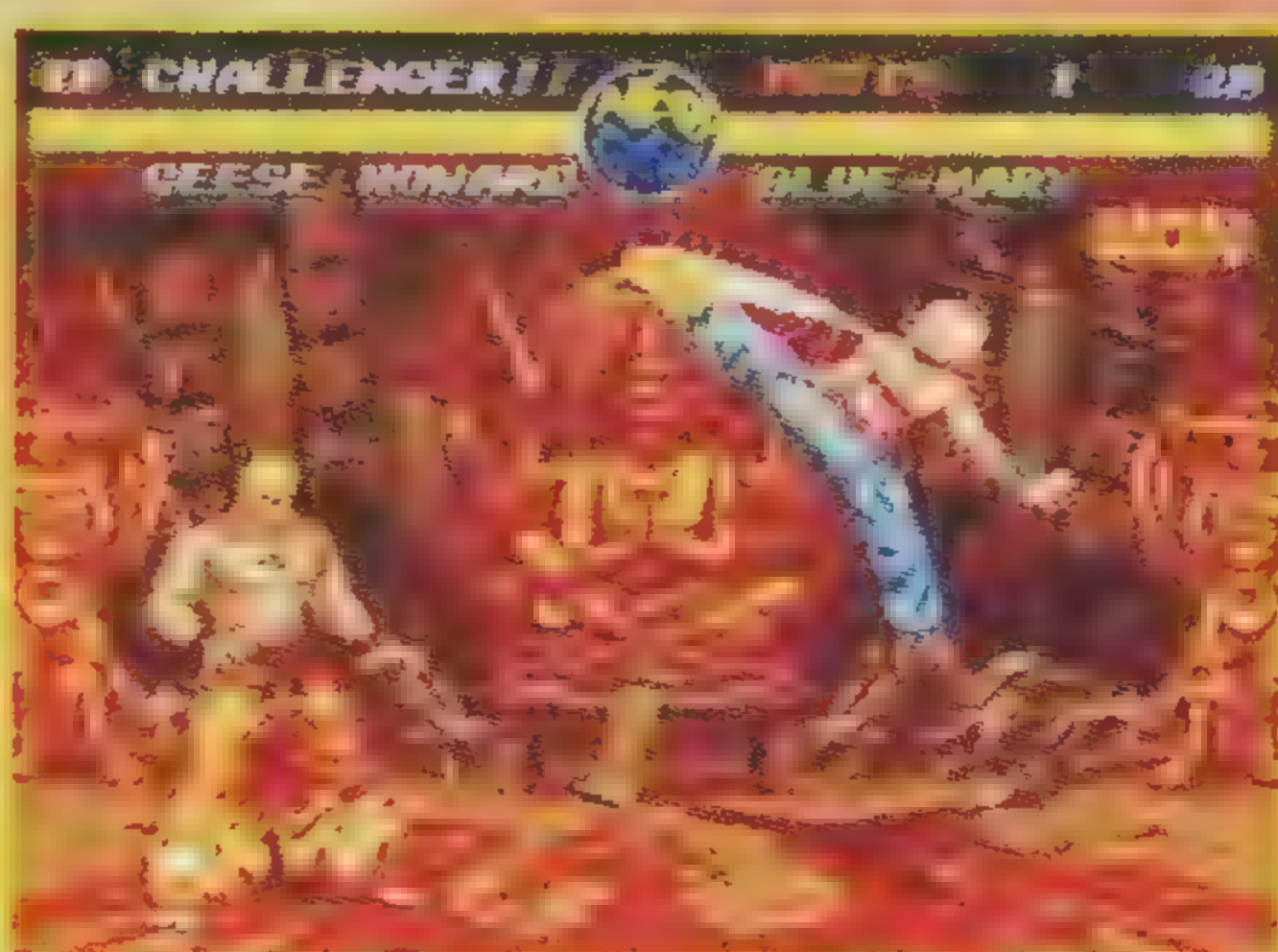
Ic, A + [D]
Partenza uguale al Vertical Arrow ma, al posto di colpire, Mary "strizza" le gambe dell'avversario.

SPIN FALL

G, GA, A + [A]
Versione più debole del Crack Shoot con un arco piuttosto alto.

SUPER MOSSA M. TYPHOON

Glc, G, GA, A, SA + [BD]
Mary salta e proietta l'avversario prendendolo dalla testa e causandogli uno sproposito di danni.

M. SLIDER

G, GA, A + [C]
Mary salta sulla testa dell'avversario e si esibisce in un "caloroso" abbraccio.

SUPER SUPER MOSSA M. CYCLONE

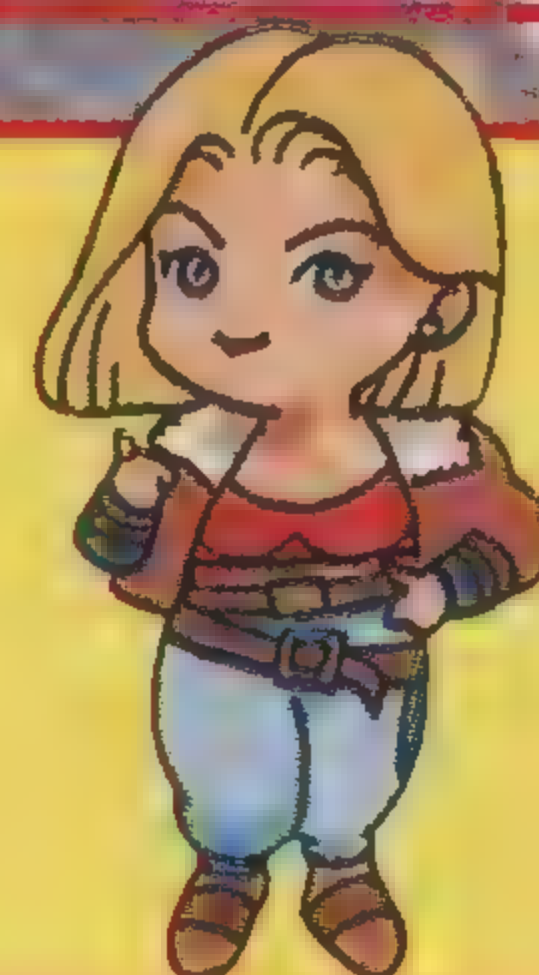
Flash: mentre Mai si rialza
I, A, GA, G, GI, I + [C]
Identica alla normale Super mossa ma capace di causare un numero ancora maggiore di danni.

VERTICAL ARROW

A, G, GA + [B/D]
Calcio in volo verticale da usare come difesa dagli attacchi volanti; se fatto con D Mary proietta in volo.

STRAIGHT SLIDER

Ic, A + [B]
Mossa in tuffo che colpisce l'avversario in basso; se parata permette un facile contrattacco.

BLUE MARY

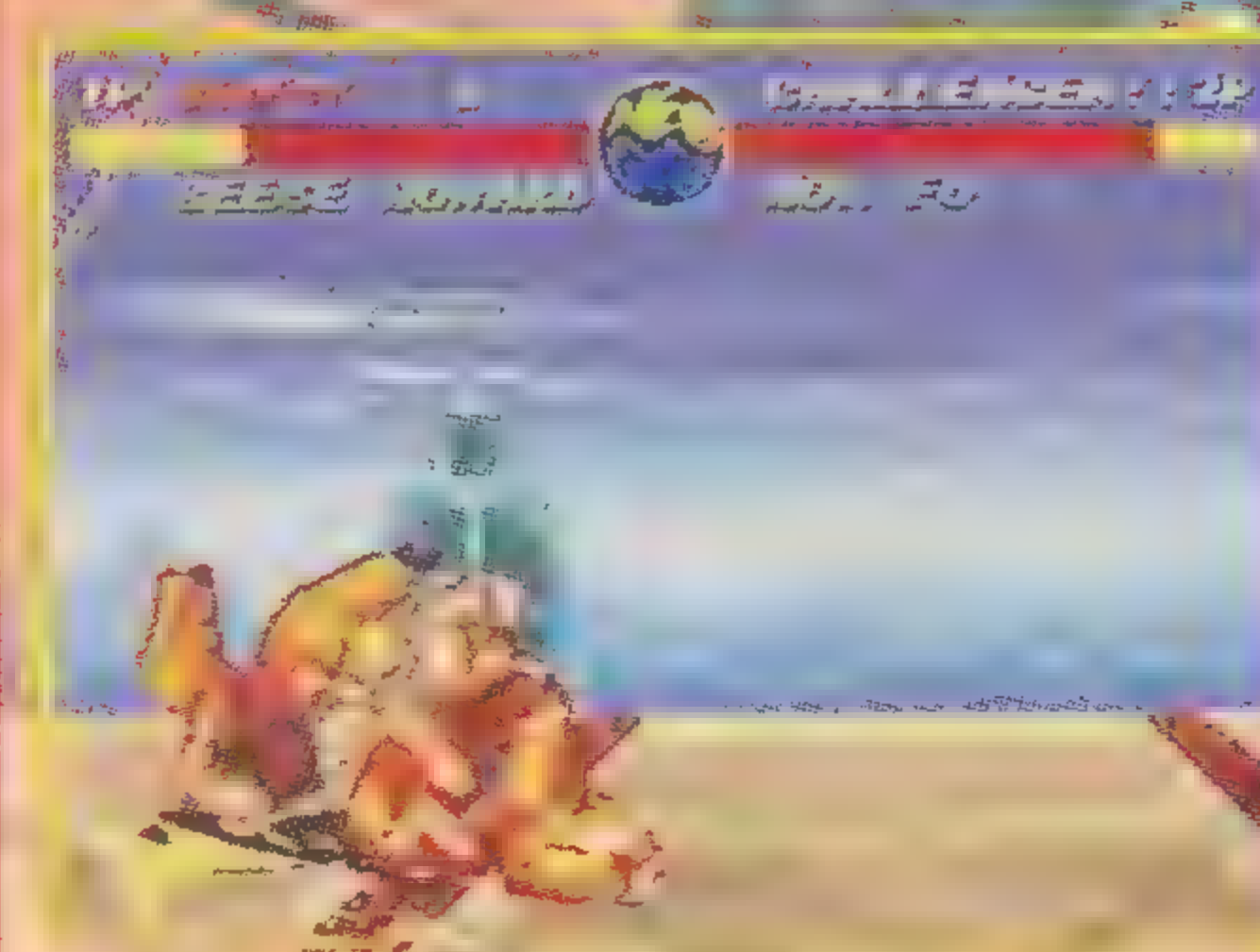
Stile di combattimento: Combat Sambo
Data di Nascita: 2 Febbraio 1973 (18 anni)
Origine: America
Stage: Pioneer Plaza
Altezza: 168cm
Peso: 50Kg

REPPUUKEN DOUBLE REPPUUKEN
(WAVE SLICE)

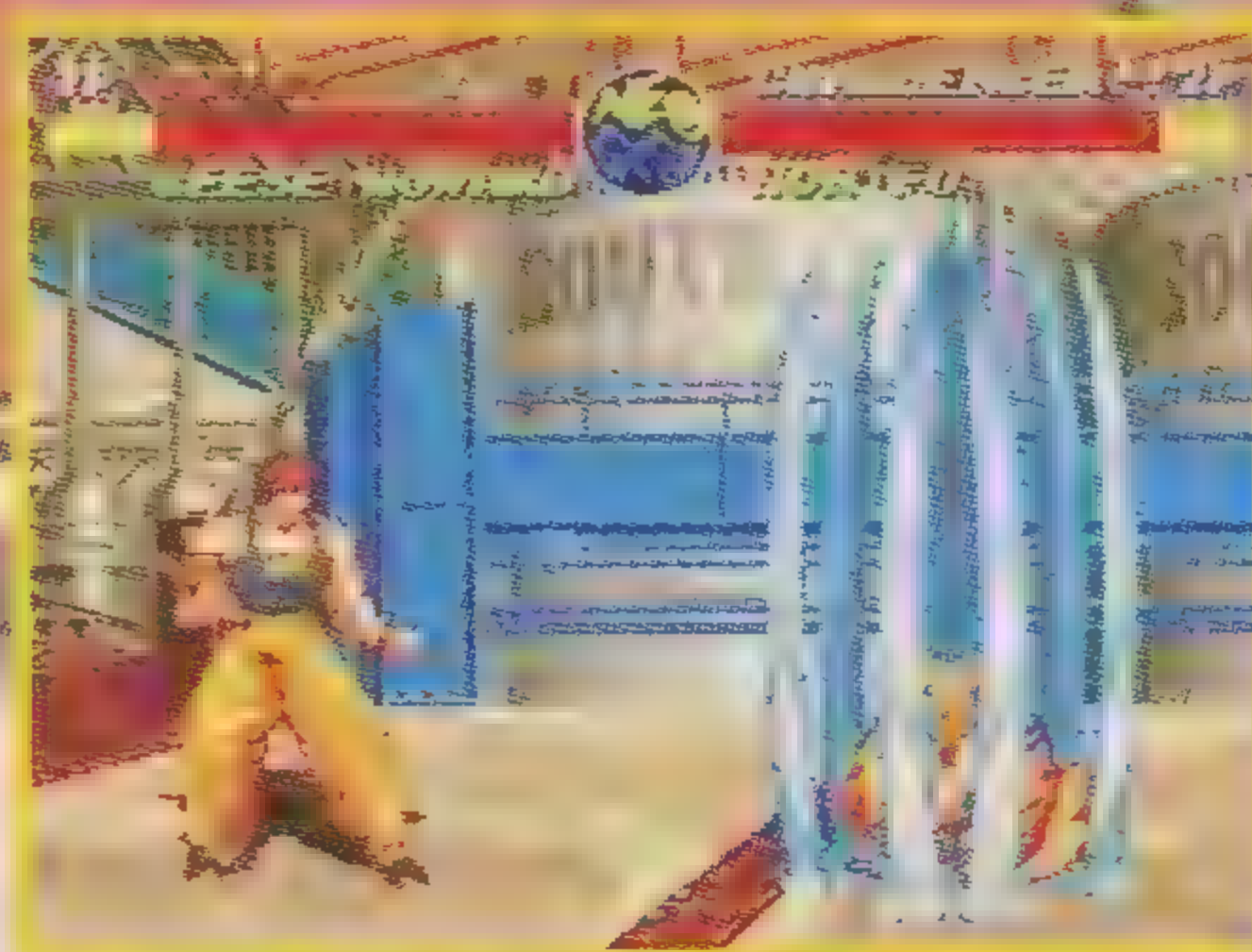
G, GA, A + [A/C] (BD)
Classica bolla a distanza; se eseguita con il tasto D non può essere bloccata da una singola bolla appena viene lanciata.

SHIPPUUKEN
(GALE SLICE)

(in volo) G, GI, I + [A/C]
Bolla di energia con traiettoria diagonale che può essere eseguita dopo un salto.

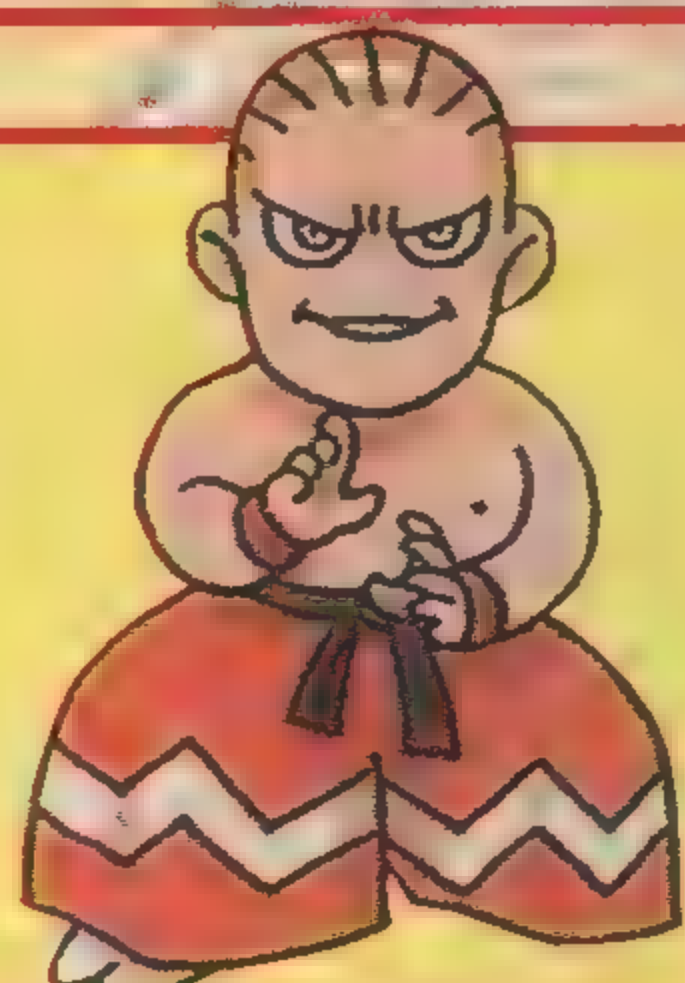
JAEIKEN

Ic, A + [B/D]
Attacco in carica molto lento e poco utile; la finta di questa mossa si esegue con G, GI. I, A + [BD]

ATEMINAGE
(KNOCKDOWN THROW)

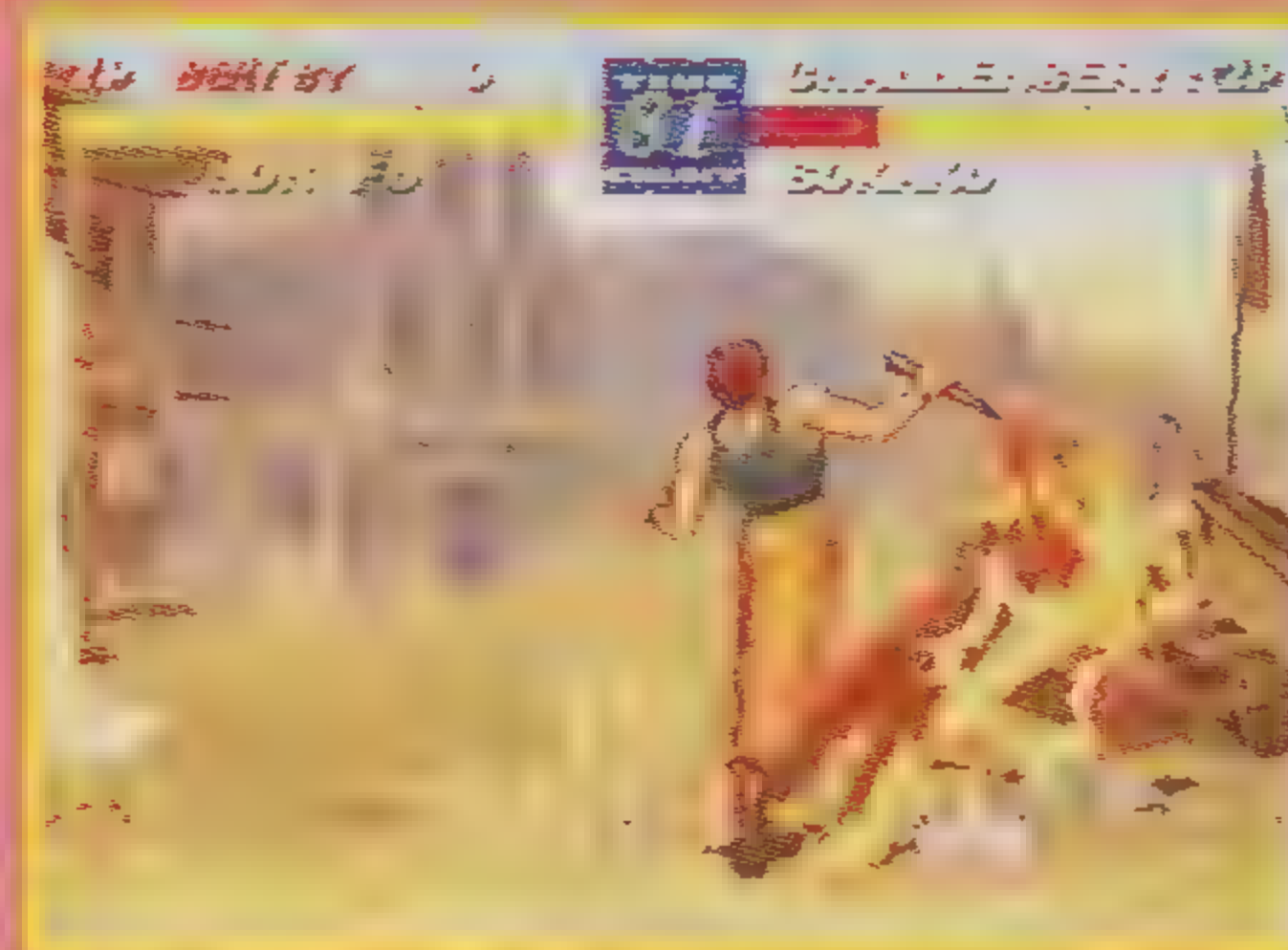
I, GI, G, GA, A + [B/D]
Questa mossa para un colpo e risponde all'istante con una proiezione: letale se usato al momento opportuno.

SUPER MOSSA
RAZING STORM

GI, A, GA, G, GI, I, GA + [CD] (AC)
Geese si rinchiude in una gabbia di energia impenetrabile

SUPER SUPER MOSSA
SUPER RAZING STORM

Flash: G, [C], [C] (Colpi all'avversario)
G, GI, I, A, + [CD]
Versione potenziata del Razing Storm dal più ampio raggio distruttivo.

GEESE HOWARD

Stile di Combattimento: KobuJutsu
Data di Nascita: 21 Gennaio 1953 (42 anni)
Origine: America

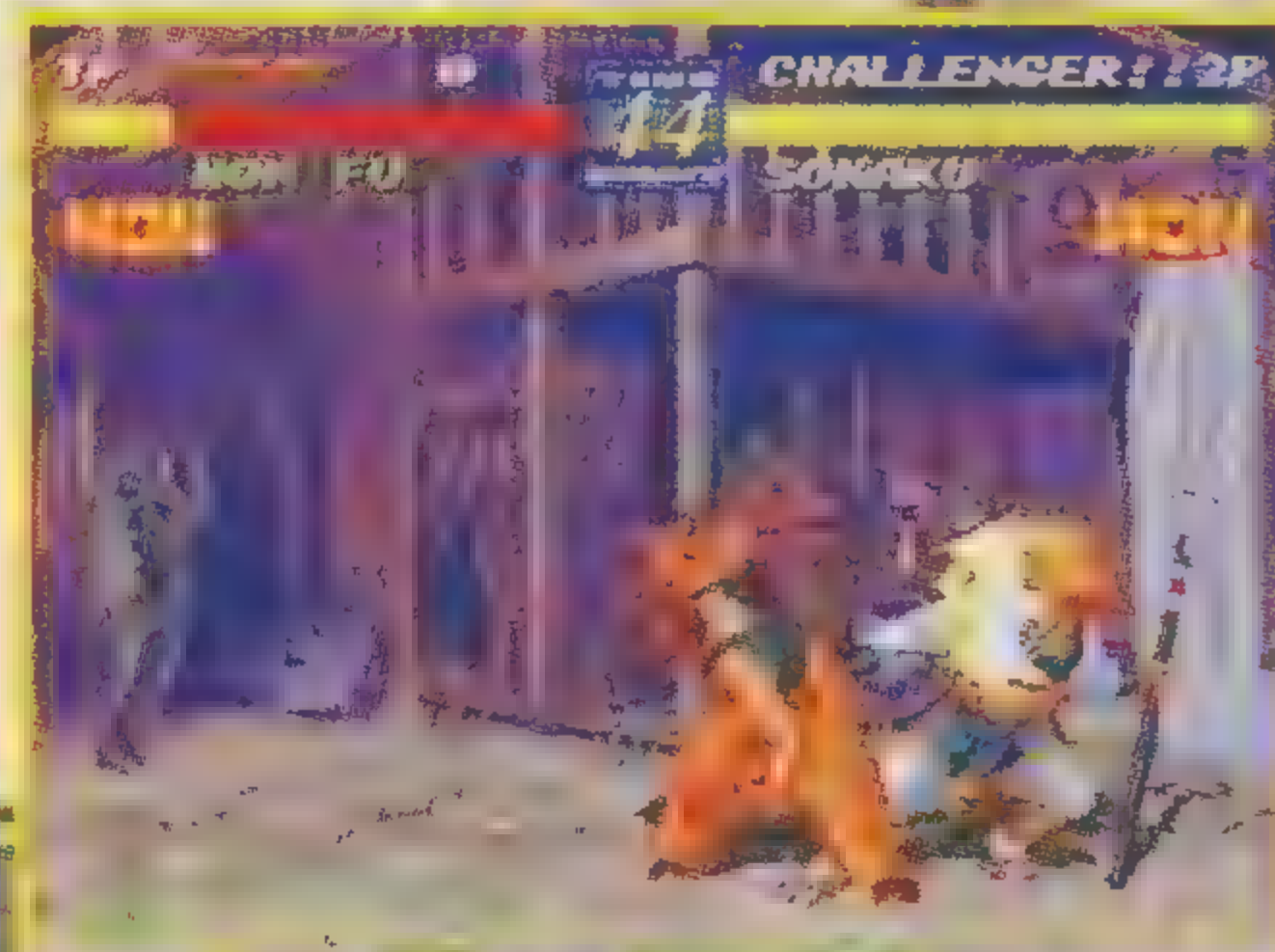
Stage: Geese Tower
Altezza: 183cm
Peso: 82Kg

SEIKUU REKKAKON

A, G, GA + [A/C] (BD)
Classica mossa difensiva contro gli attacchi volanti; può colpire fino a tre volte di seguito.

SUPER MOSSA
KADENTSUXA-NO ARASHI

G, GI, I, GI, A + [BD]
Si tratta della classica carica con sequenza incredibile di pugni e calci: spettacolarità e danni garantiti.

DENKOH SEKKA-NO TEN

GIc, A + [B/D]
Hon Fu "ruzzola" sul terreno sgambettando l'avversario; mossa molto efficace grazie alla sua velocità.

SUPER SUPER MOSSA
KADENTSUXA-NO TAIFUU

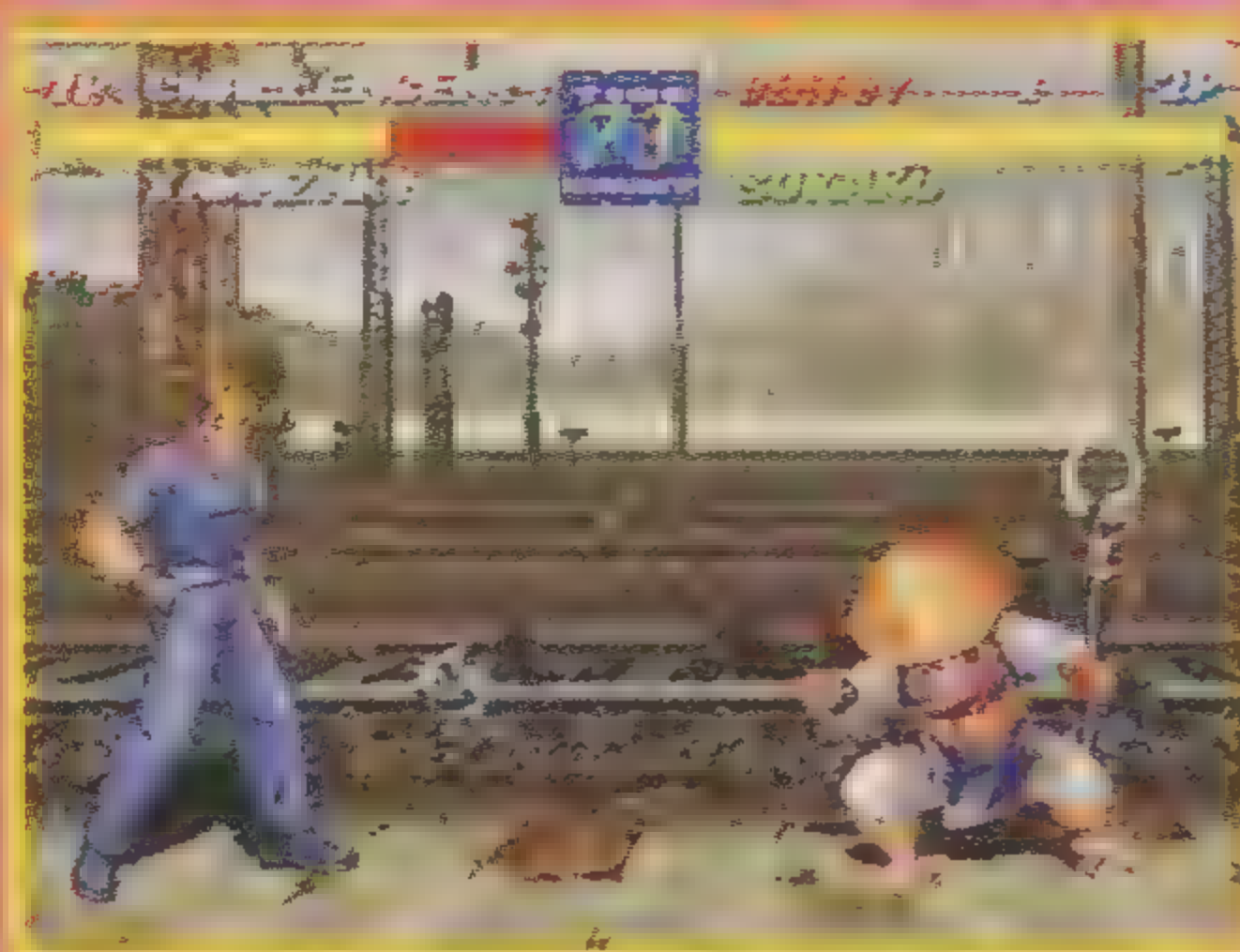
Flash: I, I, (arretramento, non con tempo infinito)
A, GA, G, GI, I x2 + [CD]
Identica alla precedente ma la sequenza di pugni e calci dura di più e termina con un RekkaKon.

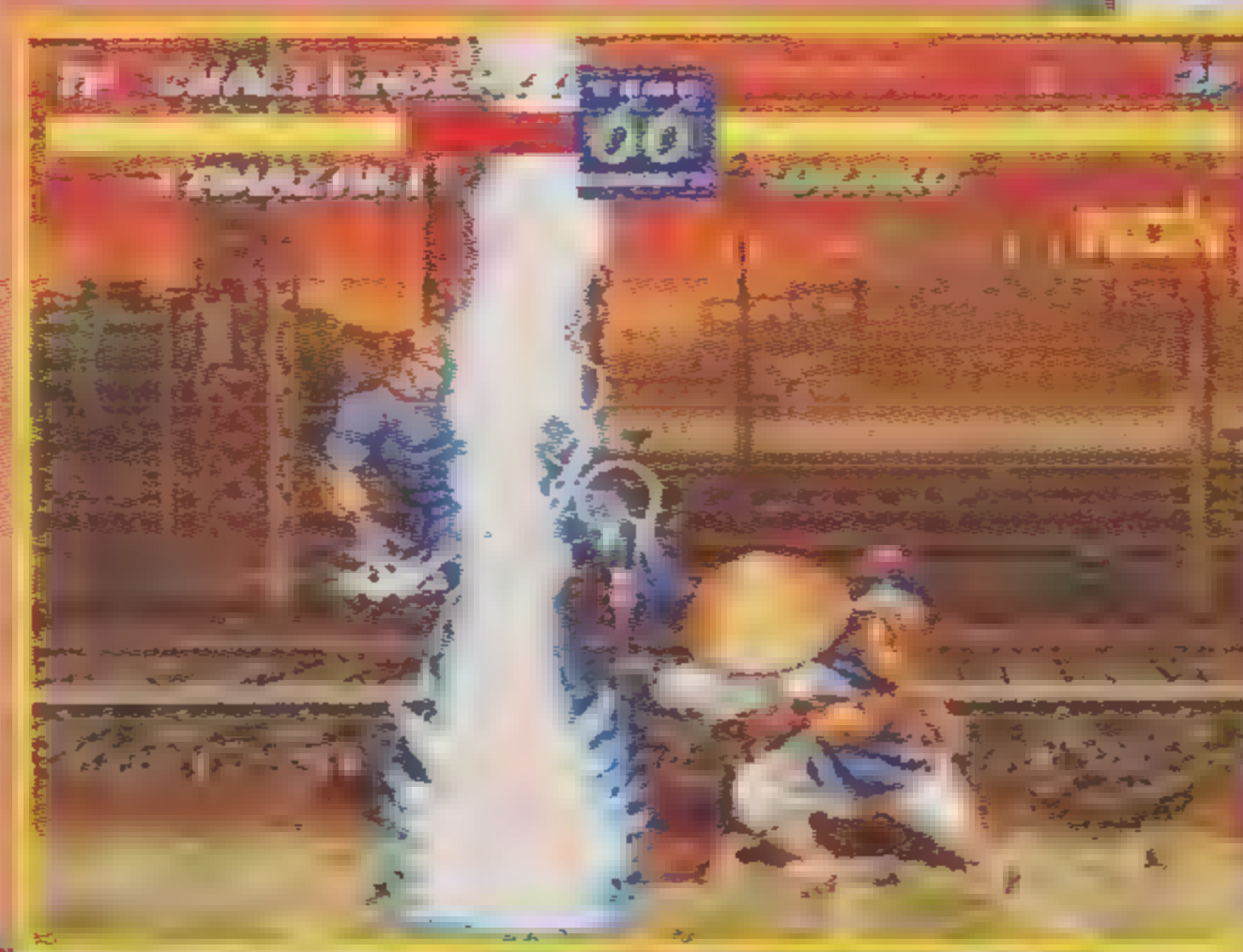
DENKOH SEKKA-NO CHI

G, GI, I, SI + [B/D]
Hon Fu si proietta in avanti per colpire l'avversario con i suoi Nunchaku; questa mossa ha triettoria arcuata e può evitare la maggior parte della bolle.

HON FU

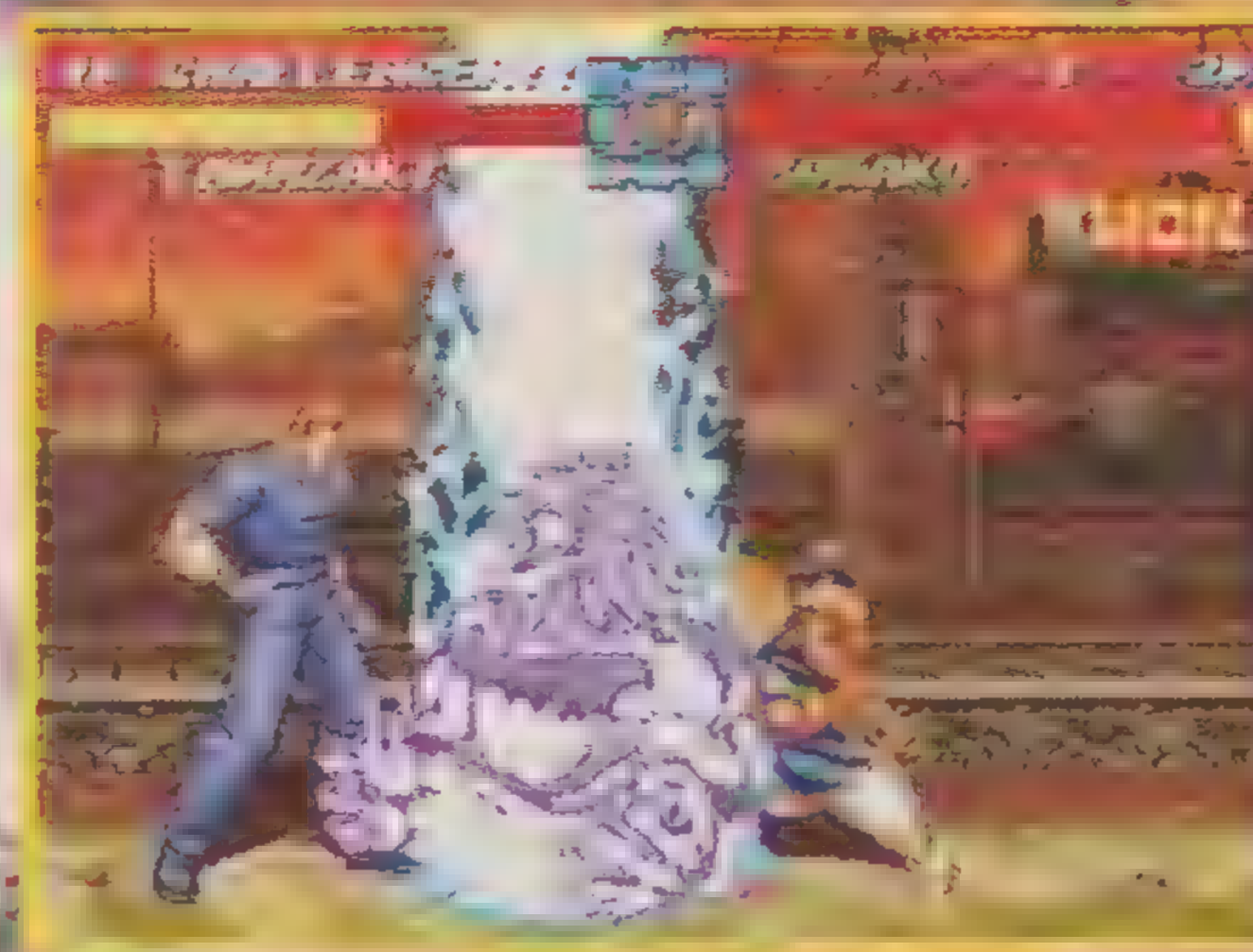
Stile di combattimento: Kung Fu
Data di Nascita: 21 Agosto 1967 (28 anni)
Origine: Hong Kong

Stage: Port Town
Altezza: 175cm
Peso: 78Kg

MAKIBISHI (CALTROPS)

G, GA, A + [A]
Sokaku lancia dei chiodi a tre punte che colpiscono l'avversario all'alezza delle gambe

HIGIRAIOTOSHI (THUNDER STRIKE)

A, G, GA + [D]
Serie di quattro fulmini che percorrono lo schermo in avanti; se uno va a segno colpiscono anche i successivi.

JASHINKON (DEMON STAFF)

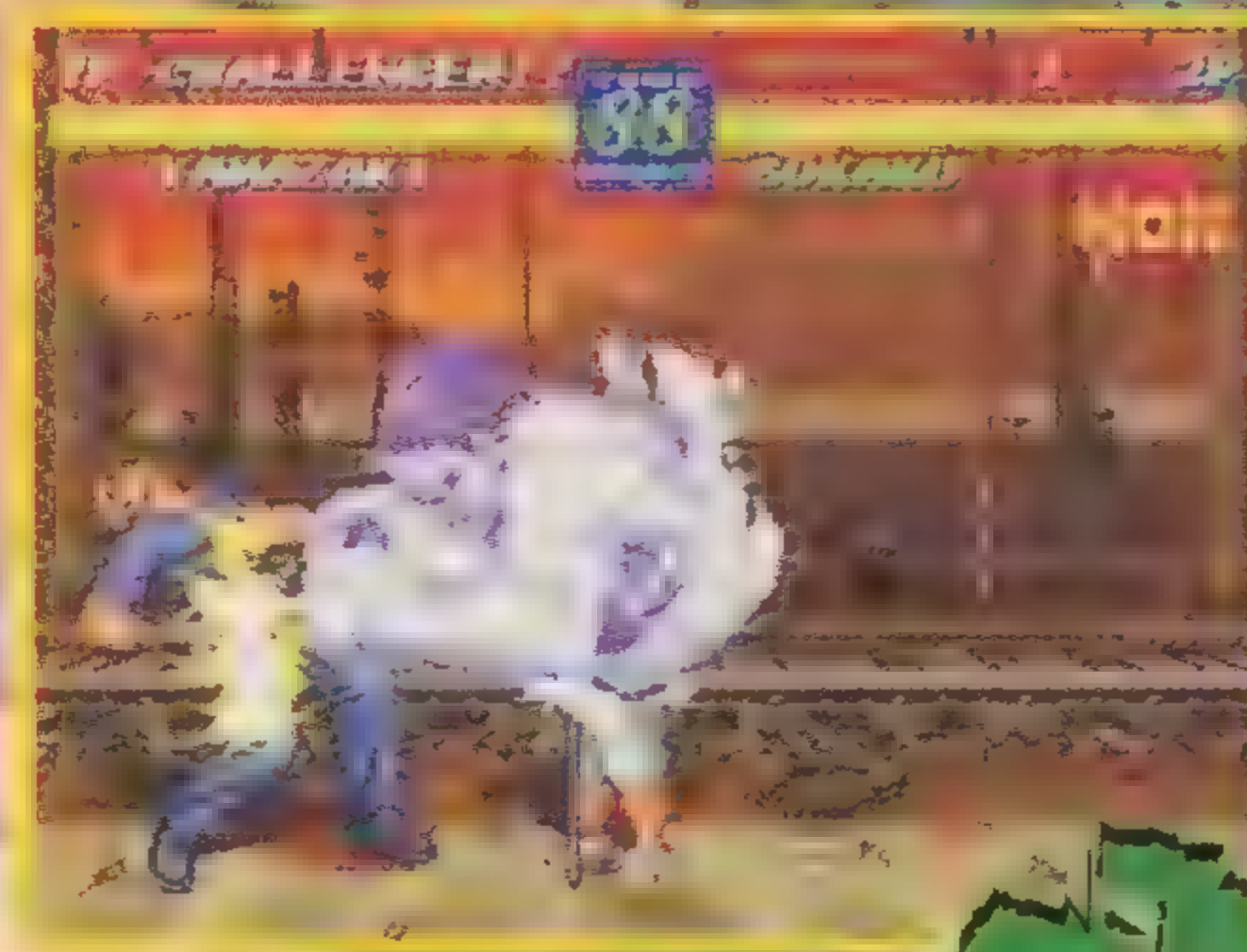
I, GI, G, GA, A + [C]
Il bastone di Sokaku viene lanciato contro l'avversario dall'alto verso il basso.

SUPER MOSSA IKAZUCHI

A, GA, G, GA, A + [CD]
Sokaku evoca un Demone che crea una colonna di energia invalicabile di fronte a lui.

HAMETSU-NO HONO (FLAME OF DESTRUCTION)

G, I, GI + [B]
Sokaku si incendia e rotea contro l'avversario; questa mossa percorre solo una breve porzione dello schermo.

SUPER SUPER MOSSA KISHINSHOKAN

Flash: quando colpito da un colpo forte (C o D)
A, GA, G, GI, I + [CD]

HYOHIDAN

A, I, A + [D]
Sokaku evoca un demone che tira una raffica di pugni all'avversario.

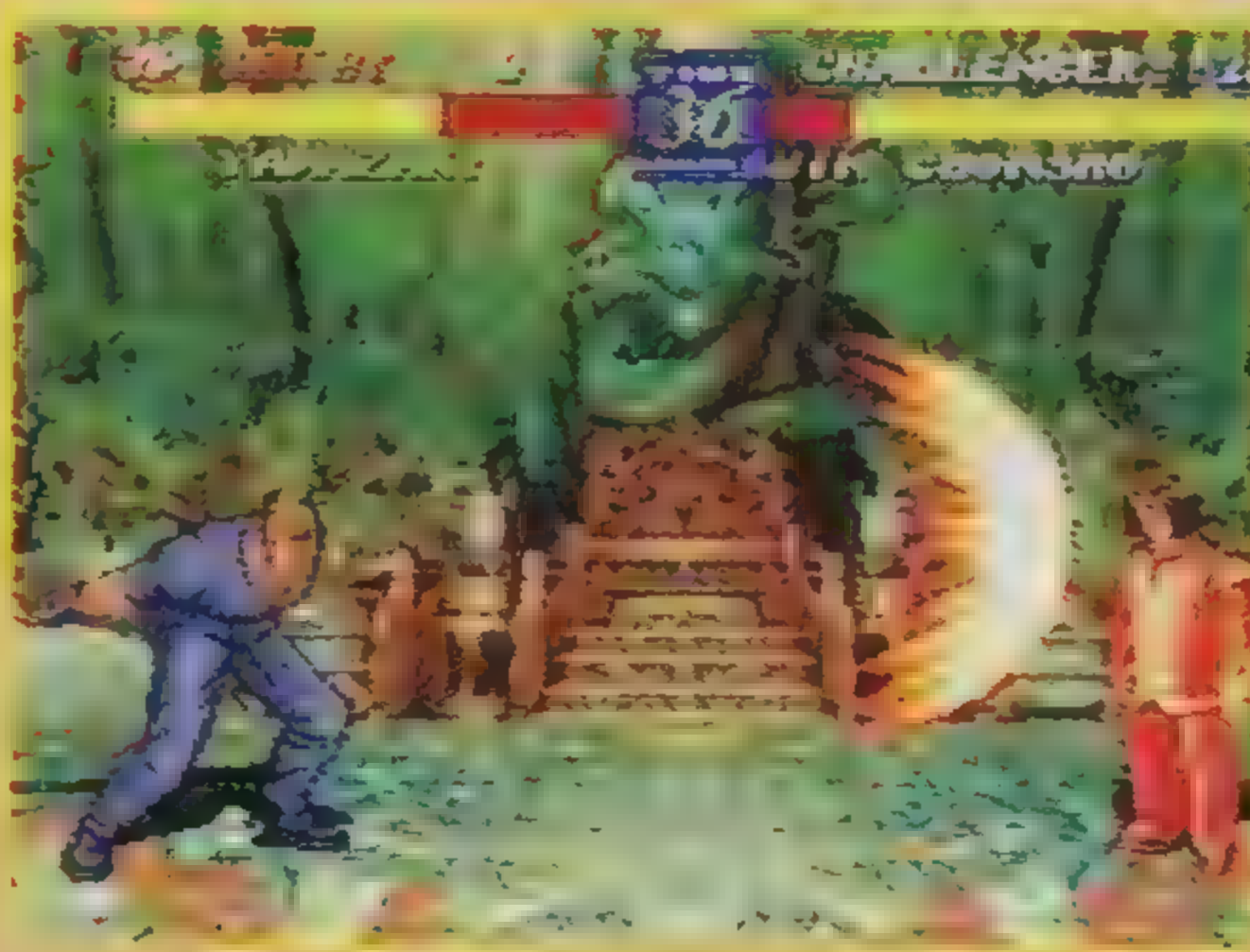
DC YZUKI SOKAKU

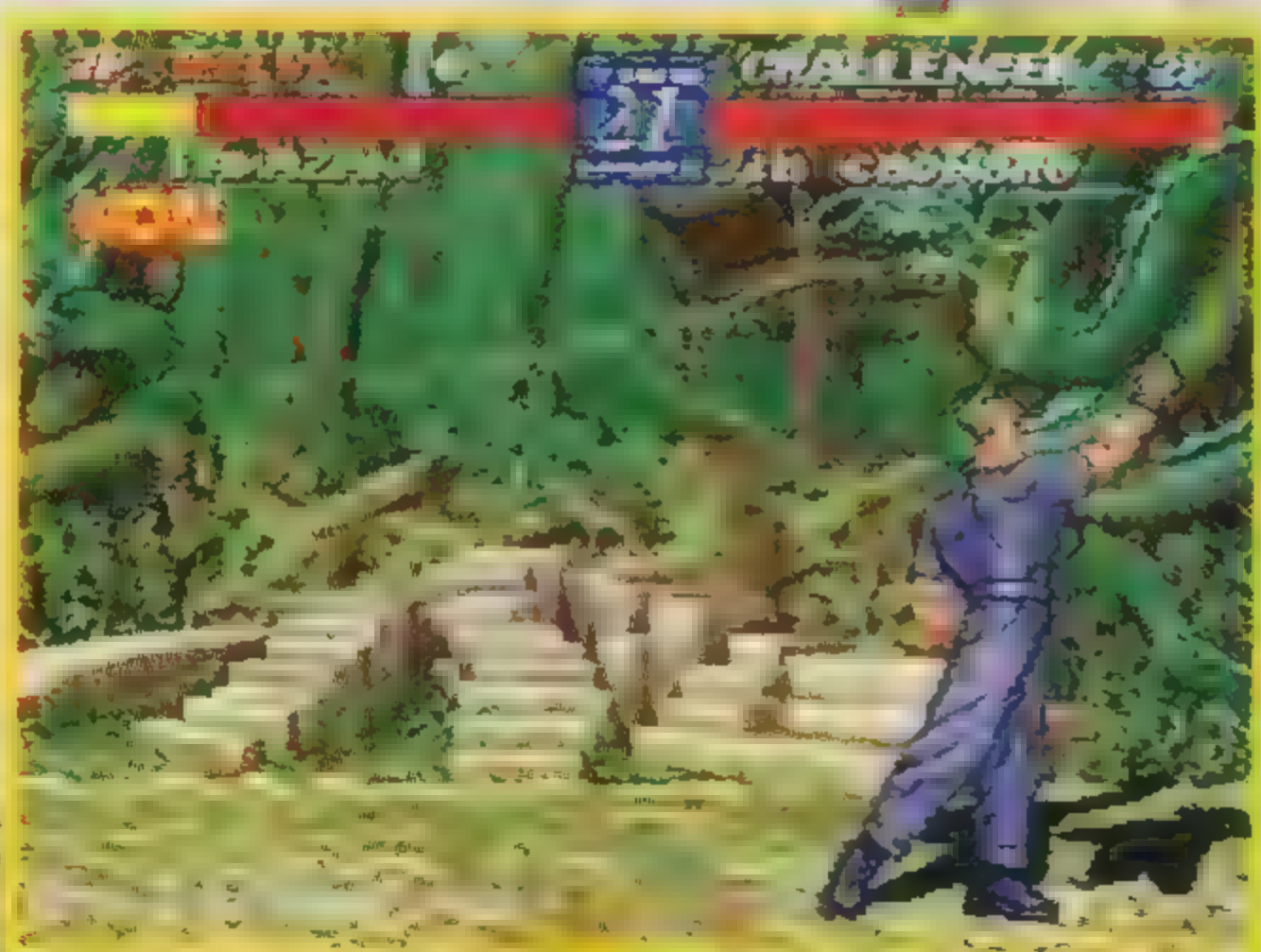
Stile di Combattimento: SeidenMudoh Jujitsu
Data di Nascita: 3 Luglio 1947 (48 anni)
Origine: Giappone
Stage: Dream Amusement Park
Altezza: 176cm
Peso: 86Kg

HEBITSUKAI

G, GI, I + [C]
Yamazaki lascia il braccio molle per poi allungarlo in avanti o in diagonale alto: per fare questo premete C e la direzione corrispondente.

SUPER MOSSA
GIROCHIN

Gc, GA, A + [BD]
Simile alla Super di Mary con effetti molto più devastanti: trascina l'avversario a terra per poi finirlo con un uppercut.

DAIKAESHI

G, GA, A + [C]
Mossa che rimanda al mittente una qualsiasi bolla di energia; deve essere eseguita con buon tempismo.

SUPER SUPER MOSSA
SUPER GIROCHIN

Flash: I, I (Arretramento)
A, GA, G, GI, I + [CD]
Identica alla precedente ma in grado di causare un maggior numero di danni.

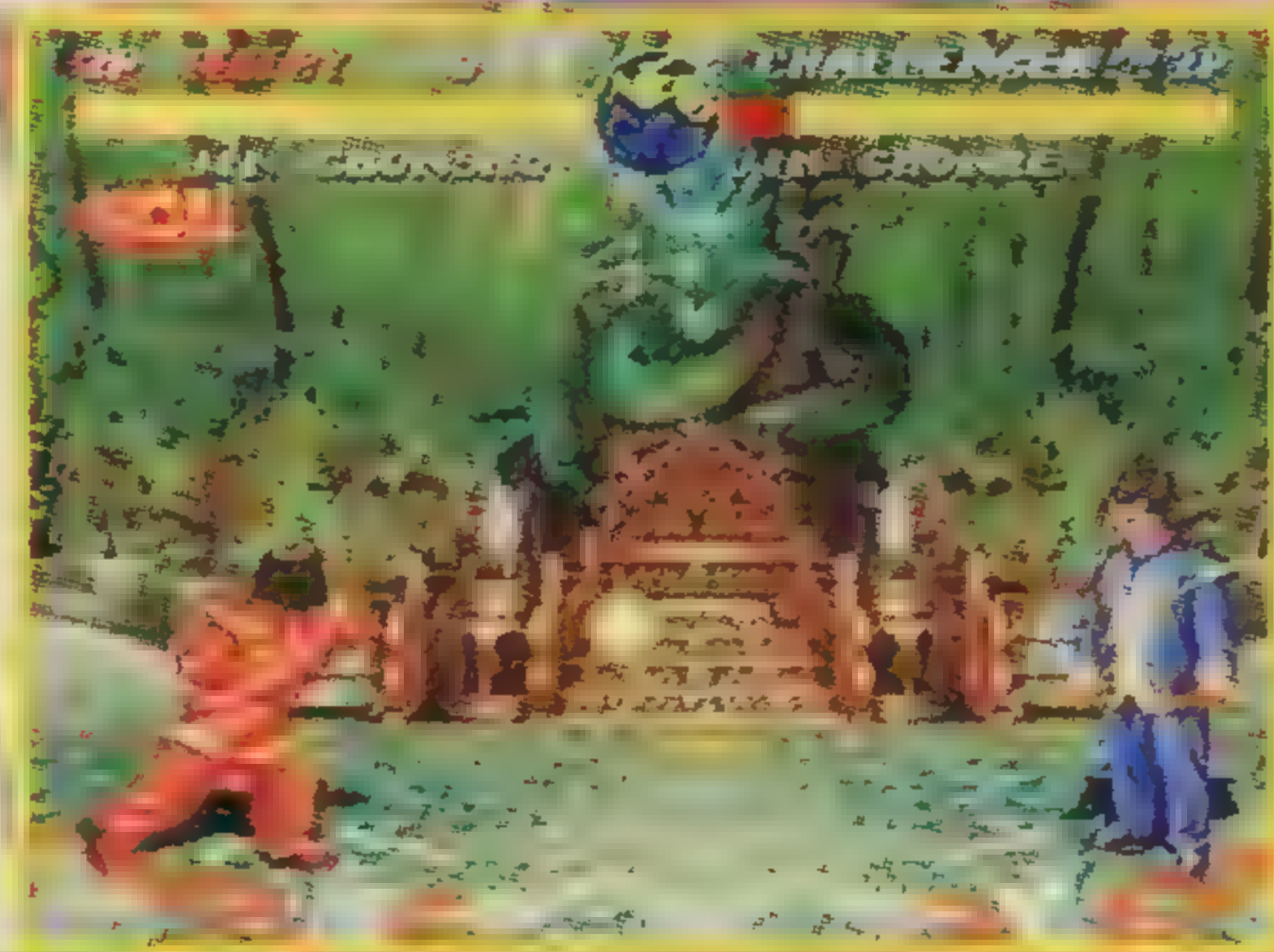
SADOMAZO

I, GI, G, GA, A + [D]
Yamazaki sembra prendere in giro l'avversario ma se colpito effettua una mossa di "risposta" senza subire danni.

RYUJI YAMAZAKI

Stile di combattimento: Street Fighting
Data di nascita: 2 Settembre 1968 (27 anni)
Origine: Okinawa
Stage: East Side Park, Southtown Station
Altezza: 192 cm
Peso: 90 Kg

RUSH ATTACK

Glc, A + [A/C]
Presa in corsa capace di infliggere pesanti danni; ricorda molto quella di Jubei, personaggio di *Fatal Fury 2*.

POWERBALL

G, GA, A + [B/D]
Tanto per cambiare la classica bolla di energia.

I TRE CATTIVI

Nel'Home system è possibile controllare i tre Boss finali. Per fare ciò dovrete battere il secondo dei fratelli Jin (ChonRei), salvare in memoria e ricaricare il gioco scegliendo "NEW GAME". Una volta fatto tutto questo nello screen di selezione dei personaggi dovrete premere il tasto B su ogni lottatore nel seguente ordine: Terry, Hon Fu, Mai, Geese, Bob, Sokaku, Andy, Bash, Joe, Mary; dovrebbero apparire i tre cattivi nello stesso schermo di selezione.

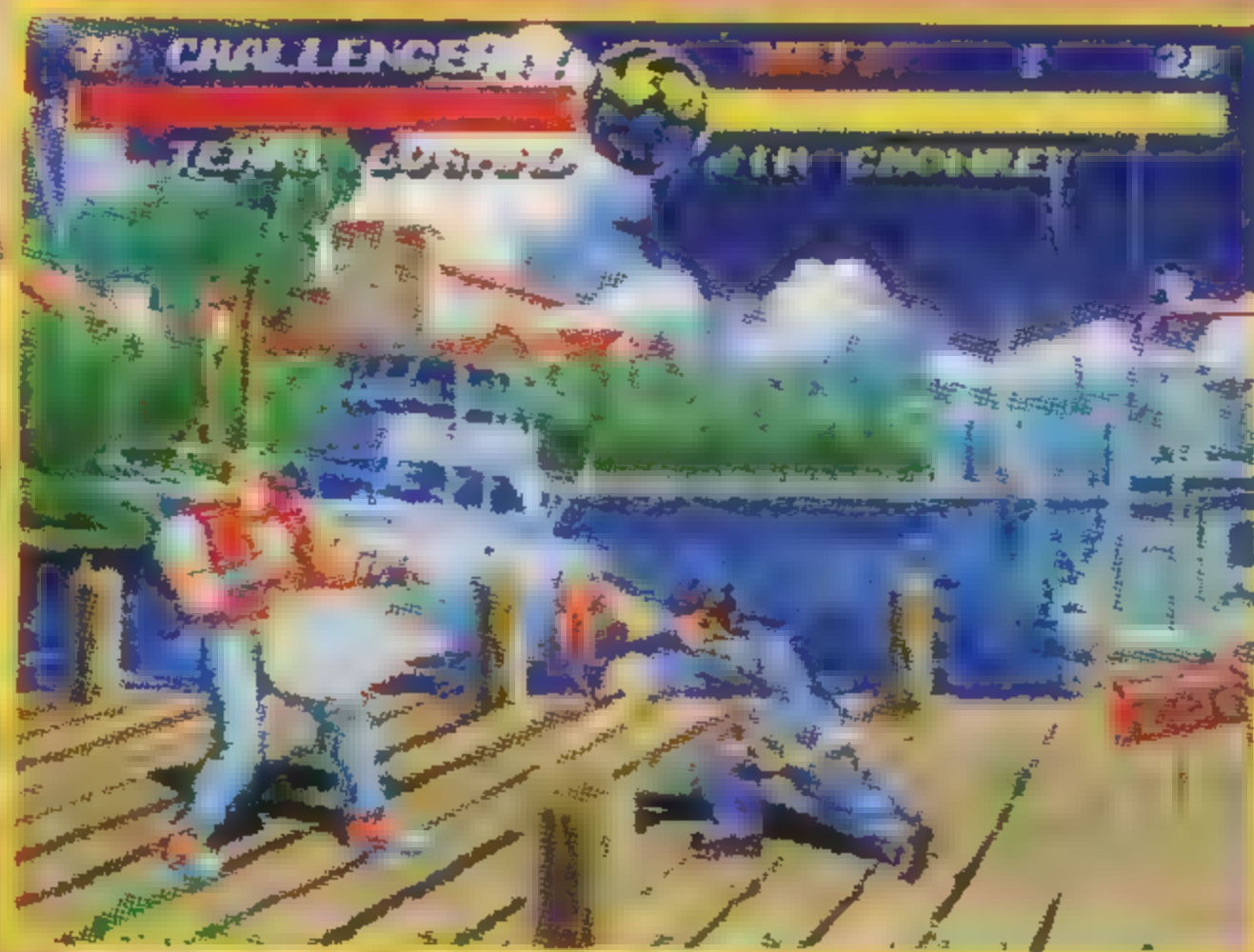
SUPER MOSSA
ENERGY DRAIN

G, GI, I, A + [CD]
Efficace solo a corta distanza: sottrae l'energia all'avversario per aumentare quella di ChonShu!

SPINNING UPPER

A, G, GA + [A/C]
Classica mossa di difesa dagli attacchi volanti; da notare il gran numero di danni che infligge.

JIN CHONSHU

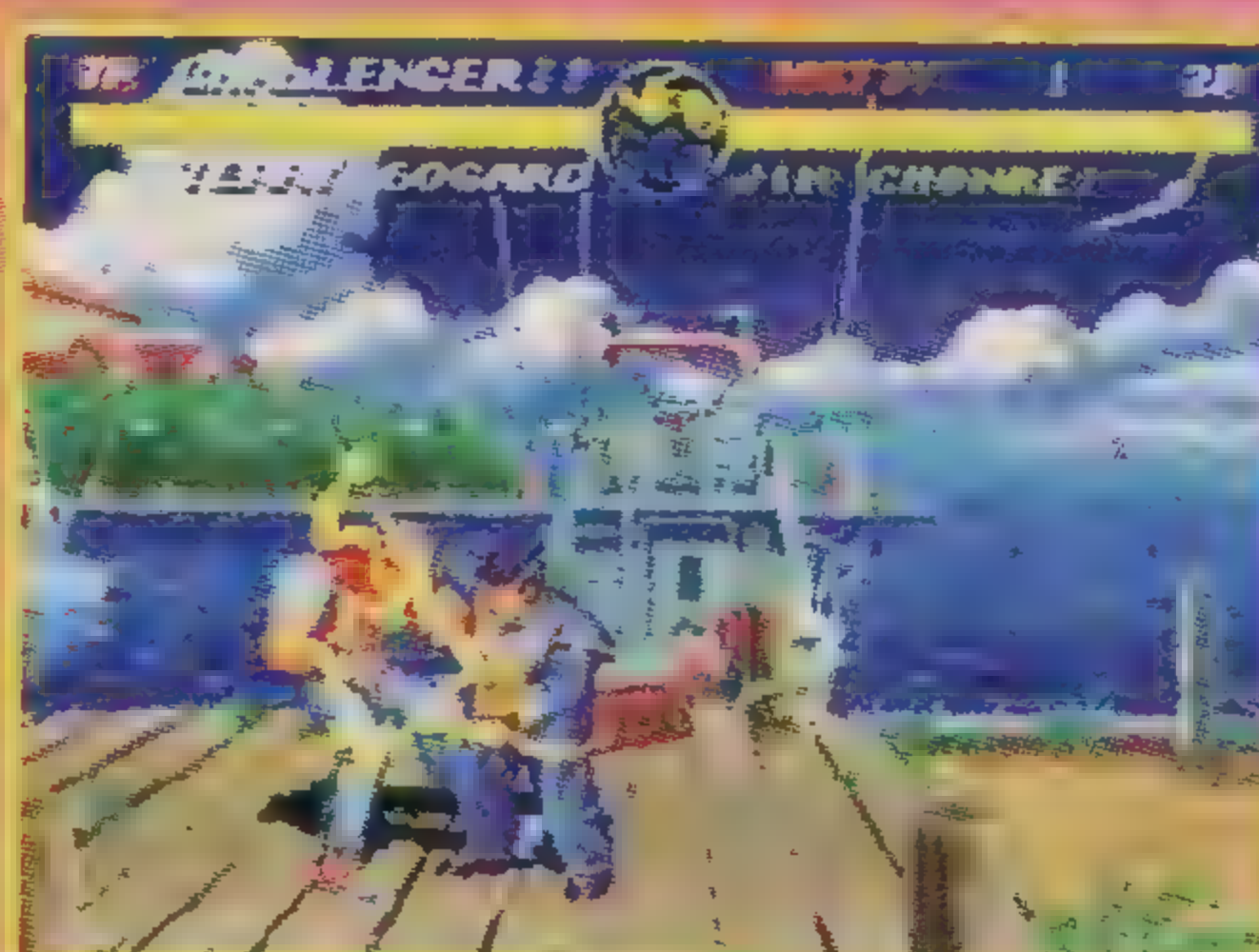
Stile di combattimento: Magia dei fratelli Jin
Data di Nascita: sconosciuta (2200 anni)
Origine: sconosciuta
Stage: Delta Park
Altezza: 160 cm
Peso: 50 Kg

ENERGY DRAIN

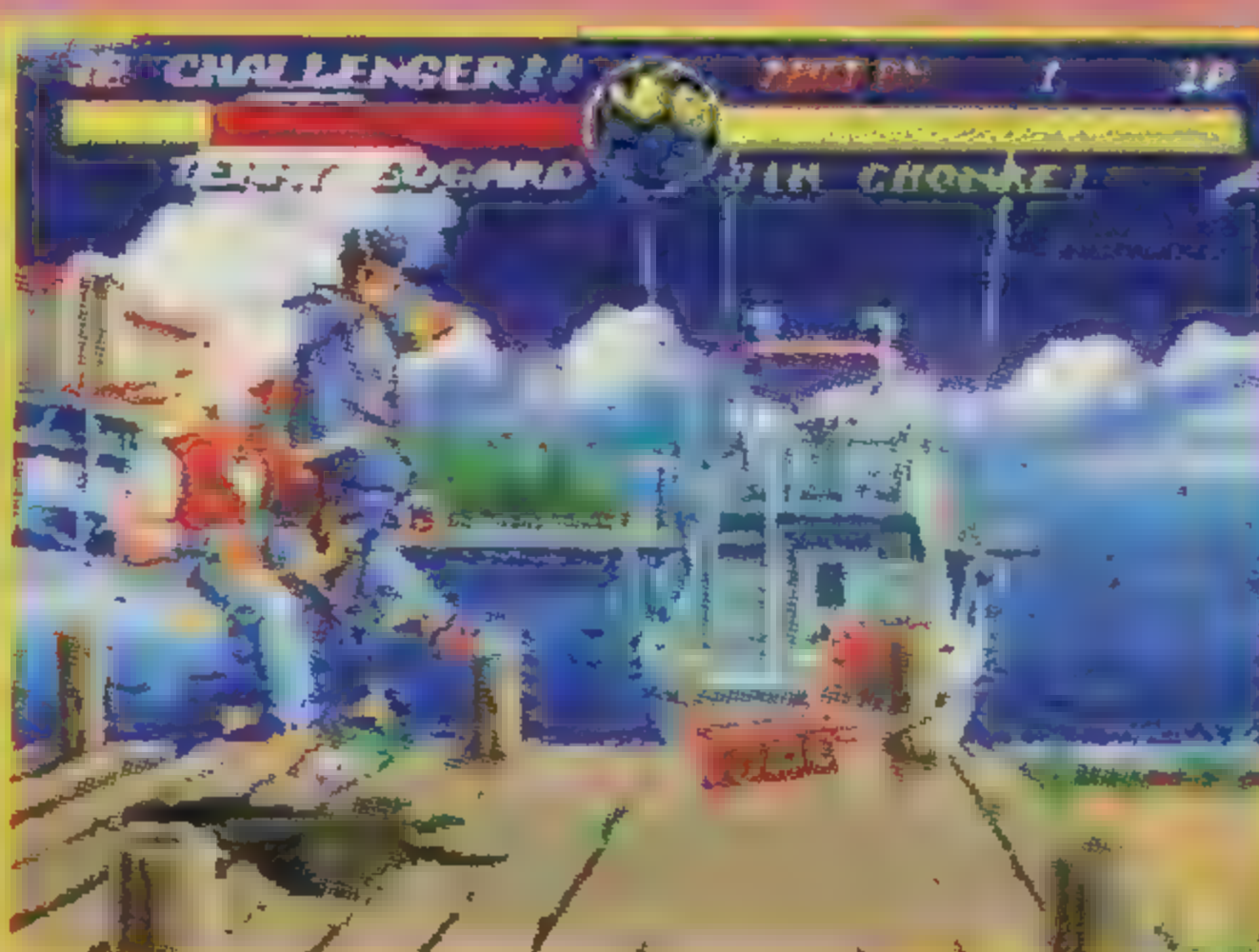
G, GI, I, A + [C]
Mossa identica a quella del fratello ma non essendo una Super potrete eseguirla in qualunque momento.

SUPER MOSSA CHARGED POWERBALL

A, I, GI, G, GA, A + [BD]
ChonRei lancia una sfera di energia capace di infliggere pesanti danni, purtroppo però percorre solo metà schermo.

SUPER SUPER MOSSA SUPER CHARGED POWERBALL

Flash: eseguire la mossa a lunga distanza
A, GA, G, GI, I + [CD]
Come la Super ma percorre tutto lo schermo.

RUSH ATTACK

GIc, A + [A/C]
Mossa identica a quella del fratello ma, oltre a essere più veloce e dannosa, in certe occasioni può avere effetti simili allo Zaineken di Andy.

SPINNING UPPER

A, G, GA + [A/C]
Mossa identica a quella del fratello. Come quest'ultima può infatti bloccare qualunque tipo di attacco incluse le super mosse e le super super.

POWERBALL

G, GA, A + [B/D]
Mossa identica a quella del fratello. Da notare la sua incredibile velocità e frequenza di lancio che non ha rivali con tutti gli altri attacchi a distanza di *Fatal Fury 3*.

REFLECTOR

G, GI, I + [D]
ChonRei riflette una qualsiasi bolla di enrgia che gli viene tirata contro.

JIN CHON REI

Stile di combattimento: Magia della famiglia Jin
Data di Nascita: sconosciuta (più di 2200 anni)
Origine: sconosciuta
Stage: Delta Park
Altezza: 162 cm
Peso: 55 Kg

X-MEN
CHILDREN OF THE ATOM 2° PARTE

ARCADE

Eccoci giunti al secondo capitolo dell'Help sul bellissimo picchiaduro degli X-Men, penultimo nato (dopo Dark Stalker 2) di casa Capcom. In questa seconda parte ci occuperemo dei quattro cattivi che potremo controllare e faremo una rapida panoramica sui due "cattivissimi" finali. Preparatevi a conoscere i segreti poteri dei più terribili nemici degli X-Men

LEGENDA

Tutti i movimenti sono riferiti al personaggio che guarda verso destra.
A: avanti
I: indietro
G: giù
S: su
Pugno: pressione di uno qualsiasi dei tasti di pugno
Calcio: pressione di uno qualsiasi dei tasti di pugno
Aria/Terra: indicano se la mossa può essere eseguita anche in volo o solo da terra
N.B. Le diagonali sono espresse da G più la direzione corrispondente.

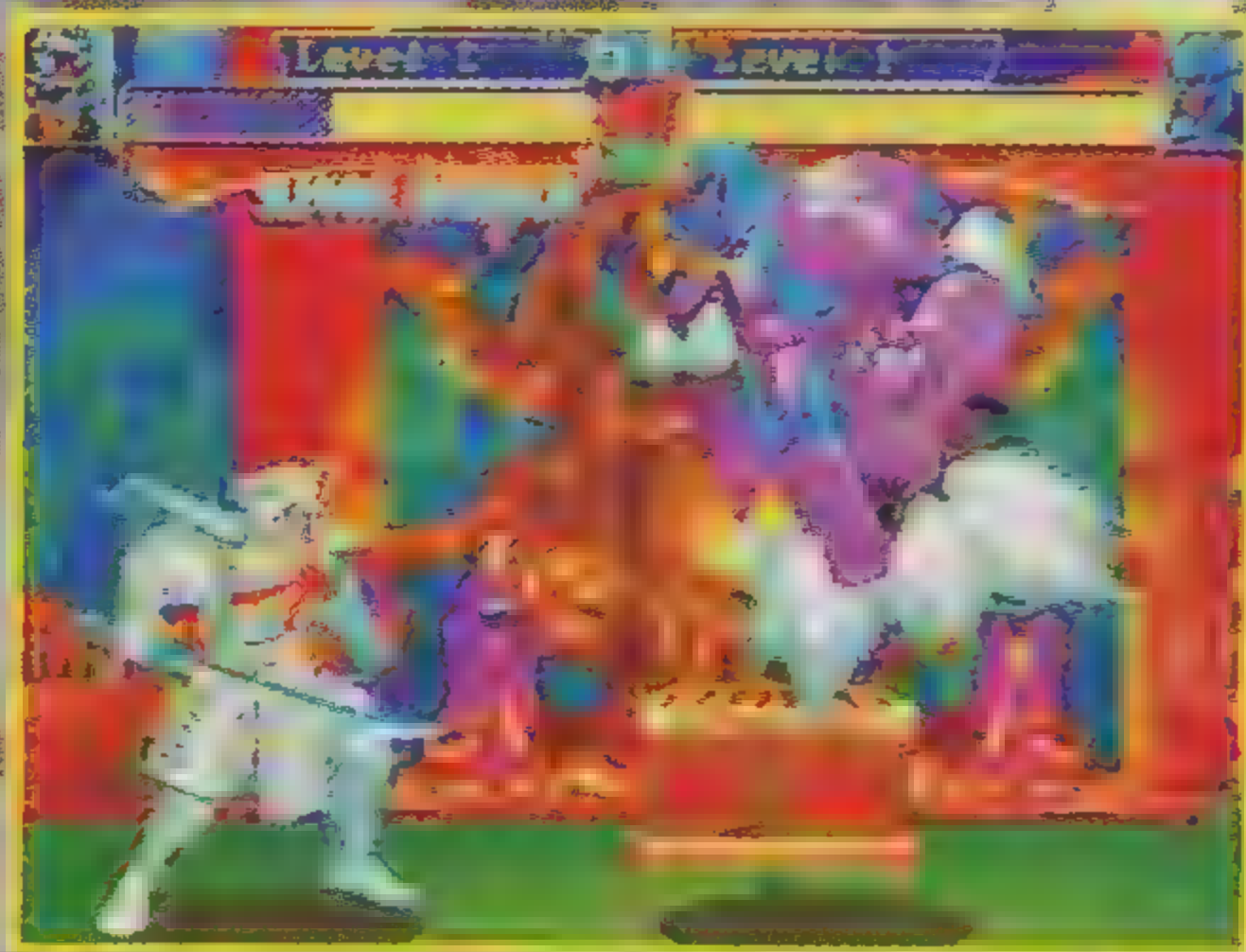
MAGNETO E JUGGERMAN

Sono i due cattivi finali che non potrete controllare: mentre Juggerman è piuttosto facile da sconfiggere, Magneto vi darà non poco filo da torcere. Possiede infatti gli attacchi più devastanti di tutto il gioco: è in grado di volare, lanciare bolle in serie e persino generare uno scudo che lo protegge da ogni attacco.

SI RINGRAZIA LA MOLCAR GAMES (MI) PER AVERCI GENTILMENTE FORNITO LA SCHEDA MADRE DEL COIN-OP DEGLI X MEN, SENZA LA QUALE, LA REALIZZAZIONE DI QUESTA SOLUZIONE SAREBBE STATA IMPOSSIBILE.

SENTINEL

X-ABILITIES

FLYING

G, GI, I + Tre Pugni (aria/terra)
Sentinel attiva i suoi propulsori ed è in grado di volteggiare in aria.

HYPER-X

PLASMA STORM

G, GA, A + Tre Pugni (terra)
Sentinel genera diversi colpi di energia al plasma. Premete più volte un tasto per aumentare la sua potenza.

CARTA D'IDENTITÁ

NOME: Sentinel
OCCUPAZIONE: Cacciatore di mutanti
STATO LEGALE: Non applicabile
IDENTITÀ: Segreta
ALTRI ALIAS: Nessuno
ORIGINE: Costruito a Genosha
STATO CIVILE: Non applicabile
CAPELLI/OCCHI: Non applicabile
ALTEZZA: 20 piedi
PESO: 30 tonnellate
NEMICI: Tutti i mutanti

Creato da una organizzazione con l'intento di distruggere tutti i mutanti, questo robot è dotato di una forza erculea e di un arsenale di armi dall'inusitata potenza.

X-MOVES

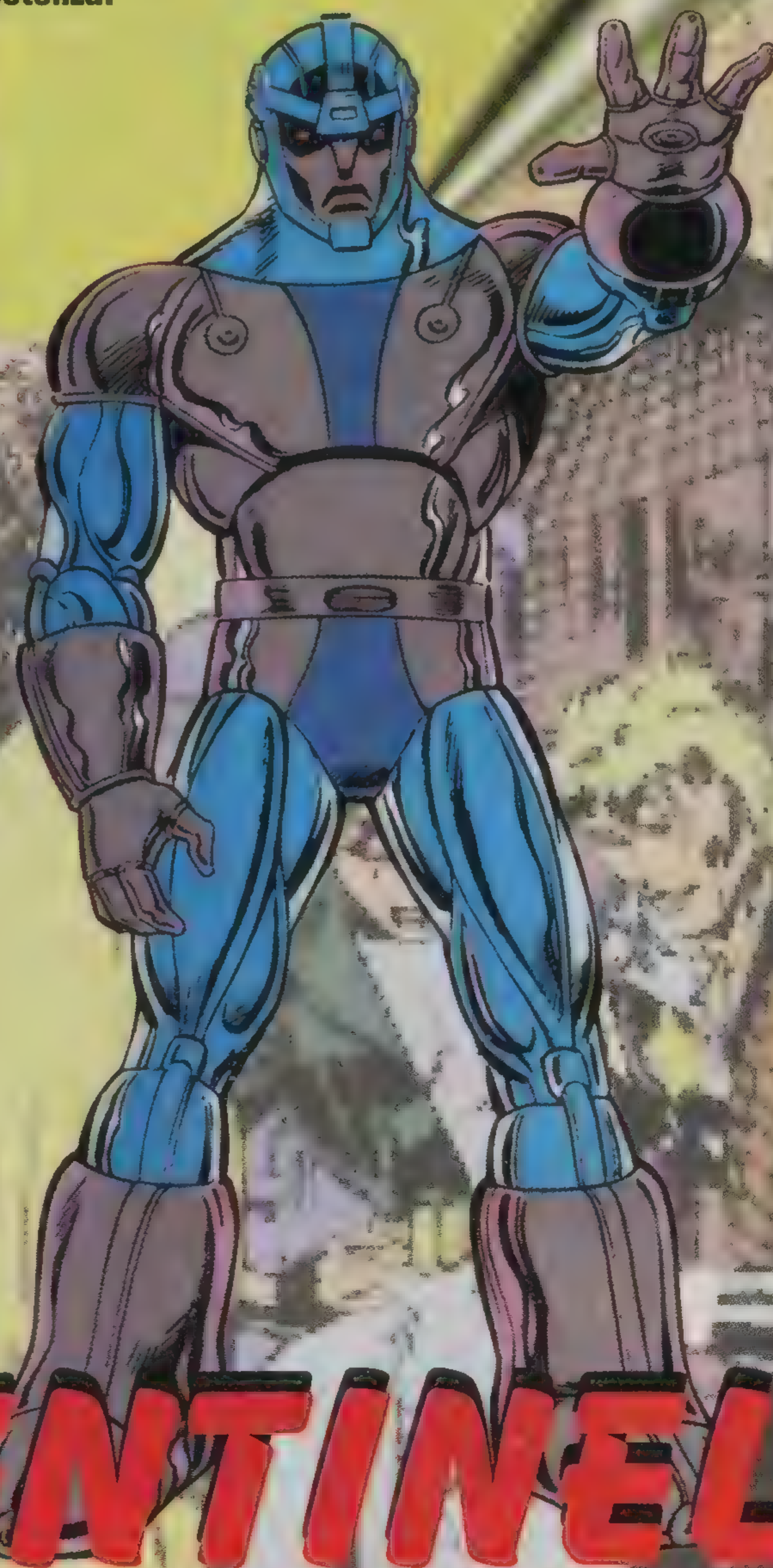
ROCKET PUNCH

G, GA, A + Pugno (aria/terra)
Estende in tre direzioni l'arto robotico di Sentinel.

SENTINEL FORCE

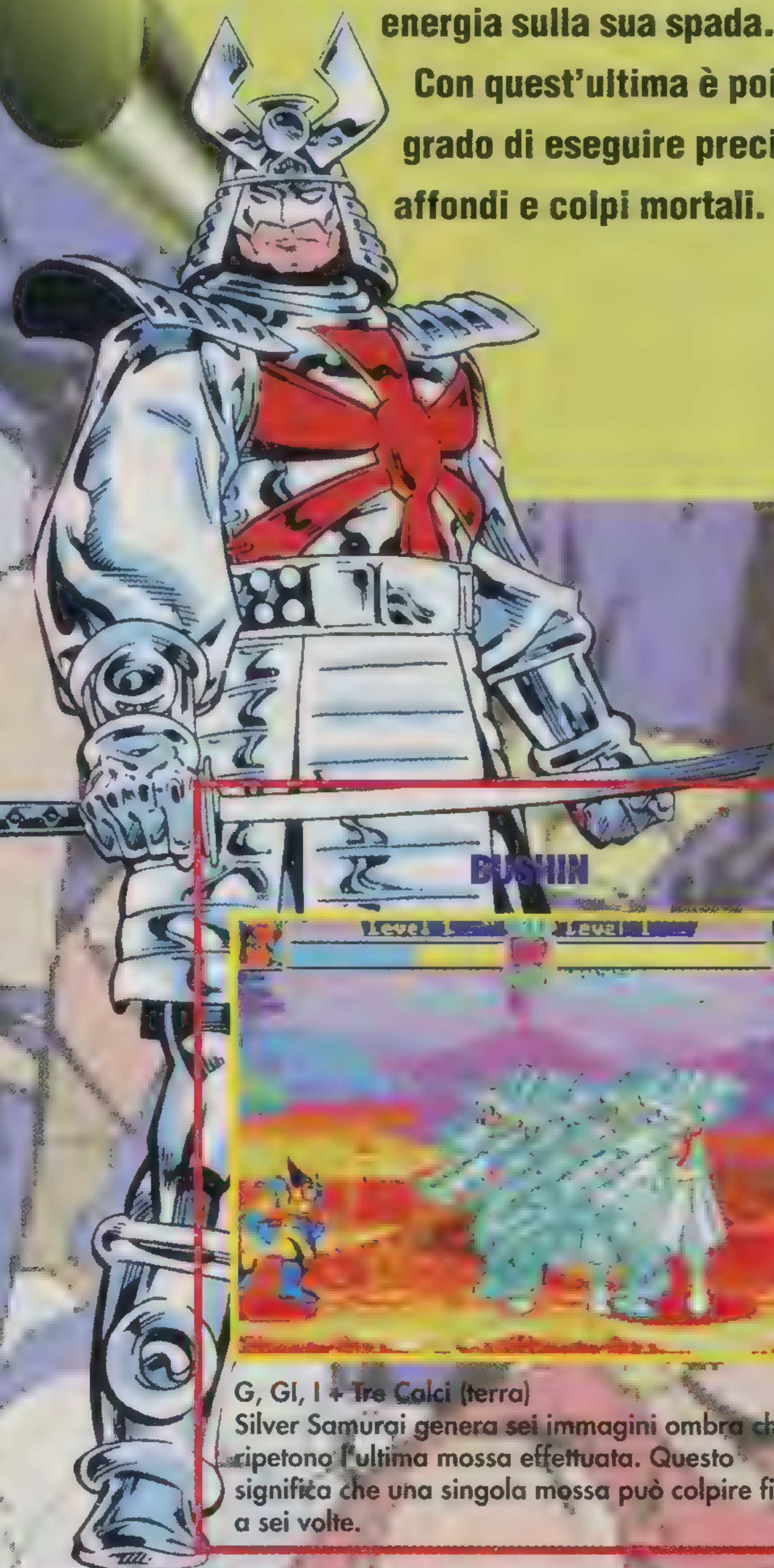
G, GA, A + Calcio (aria/terra)
Invia tre piccoli robottini contro l'avversario. A seconda del tasto usato seguono una traiettoria diversa.

BODY PRESS

G + Pugno (aria)
Sentinel si esibisce in un mortale spaccaschiena.

CARTA D'IDENTITÁ

NOME: Kenichiro Harada
OCCUPAZIONE: Criminale
STATO LEGALE: Cittadino giapponese
IDENTITÀ: Segreta
ALTRI ALIAS: Nessuno
ORIGINE: Giappone
STATO CIVILE: Sconosciuta
CAPELLI/OCCHI: Neri/neri
ALTEZZA: Sconosciuta
PESO: 125 kg, 250 Kg trasformato
NEMICI: Wolverine

Questo malvagio mutante possiede il devastante potere di ammassare grandi quantità di energia sulla sua spada. Con quest'ultima è poi in grado di eseguire precisi affondi e colpi mortali.

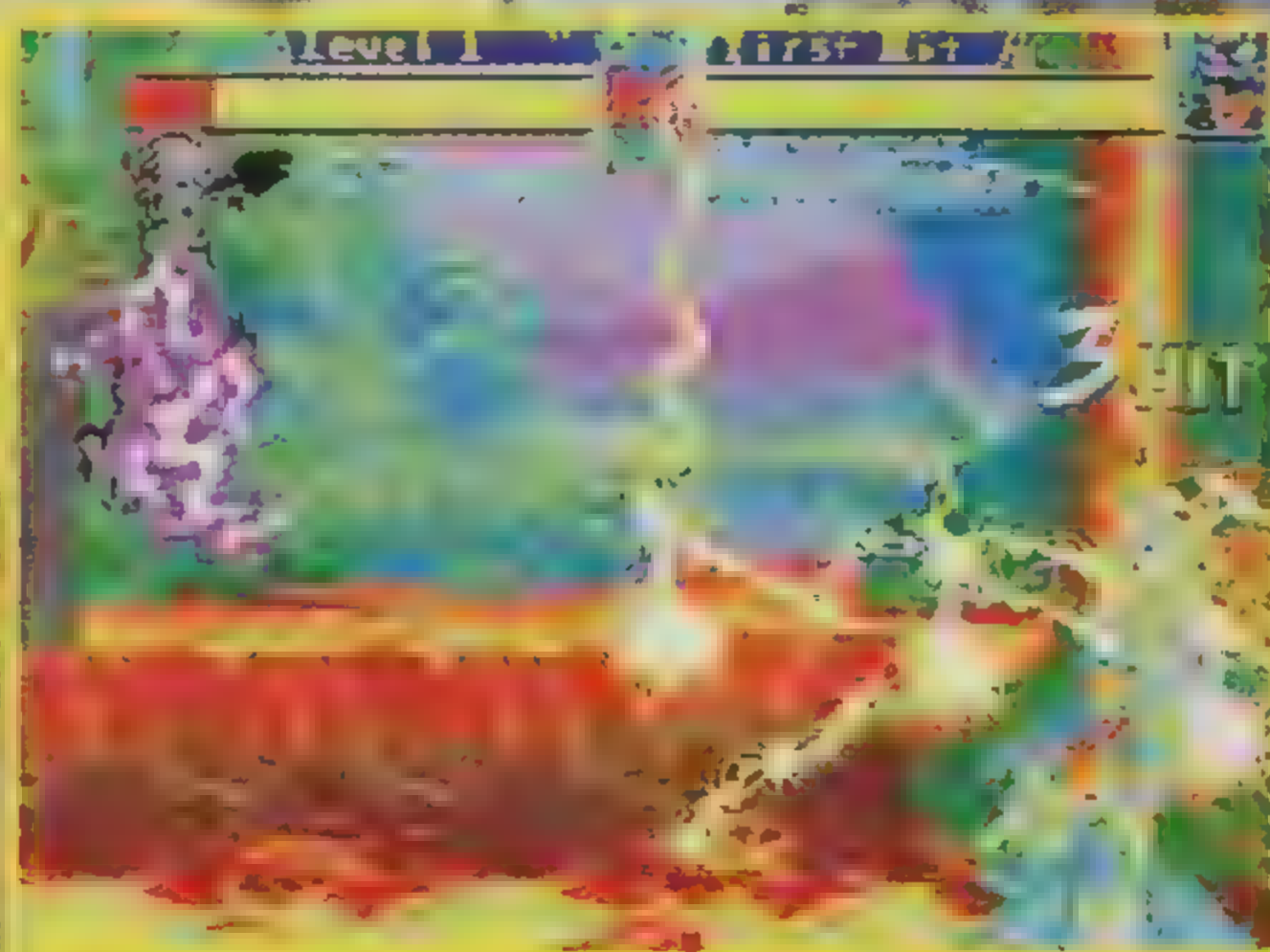
X-MOVES

SHURIKEN

G, GA, A + Pugno (aria/terra)
Lancio di uno shuriken a sei punte (solo frontale).

HYAKURETSUTOGI

Premete più volte Pugno (terra)
Silver Samurai si esibisce in una serie devastante di affondi.

HYPER-X

RAIMEIKEN

G, GA, A + Tre Pugni (terra)
La katana di Silver Samurai genera poderose scariche elettriche che si diffondono per tutto lo schermo. Massimo 28 hit combo.

TRIPLE SHURIKEN

G, GI, I + Tre Pugni (terra)
Lancio contemporaneo di tre shuriken.

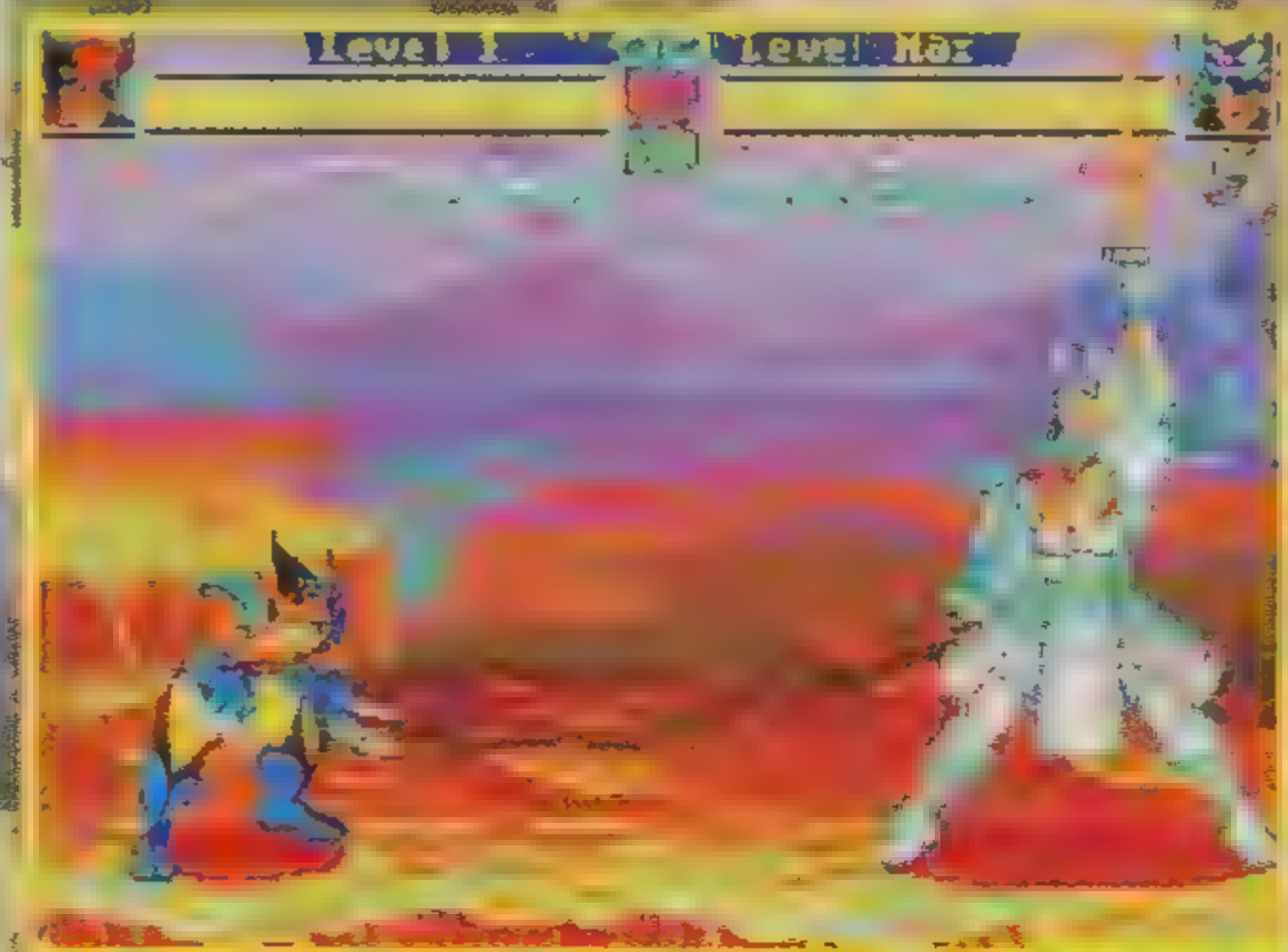
X-ABILITIES

BUSHIN

G, GI, I + Tre Calci (terra)
Silver Samurai genera sei immagini ombra che ripetono l'ultima mossa effettuata. Questo significa che una singola mossa può colpire fino a sei volte.

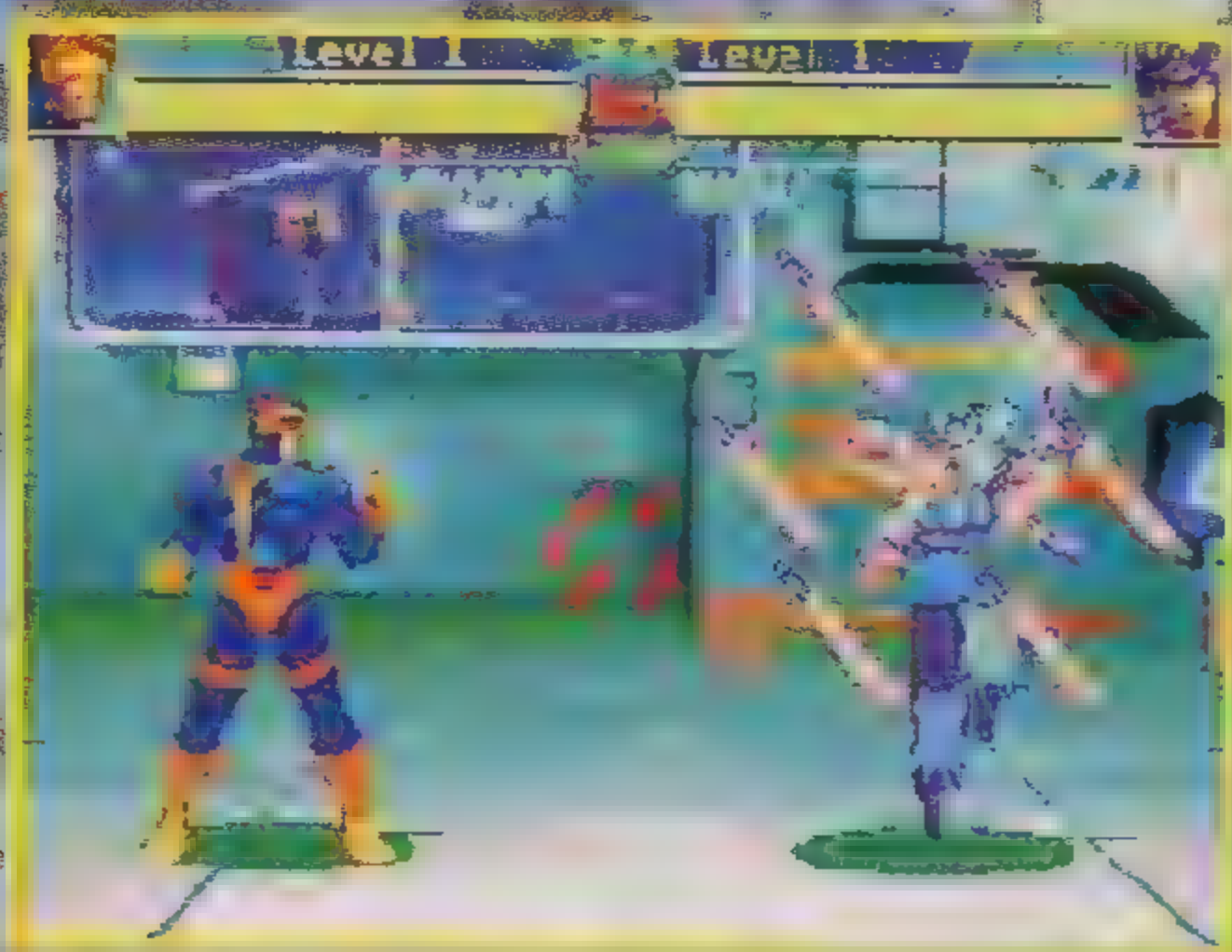
BLINK

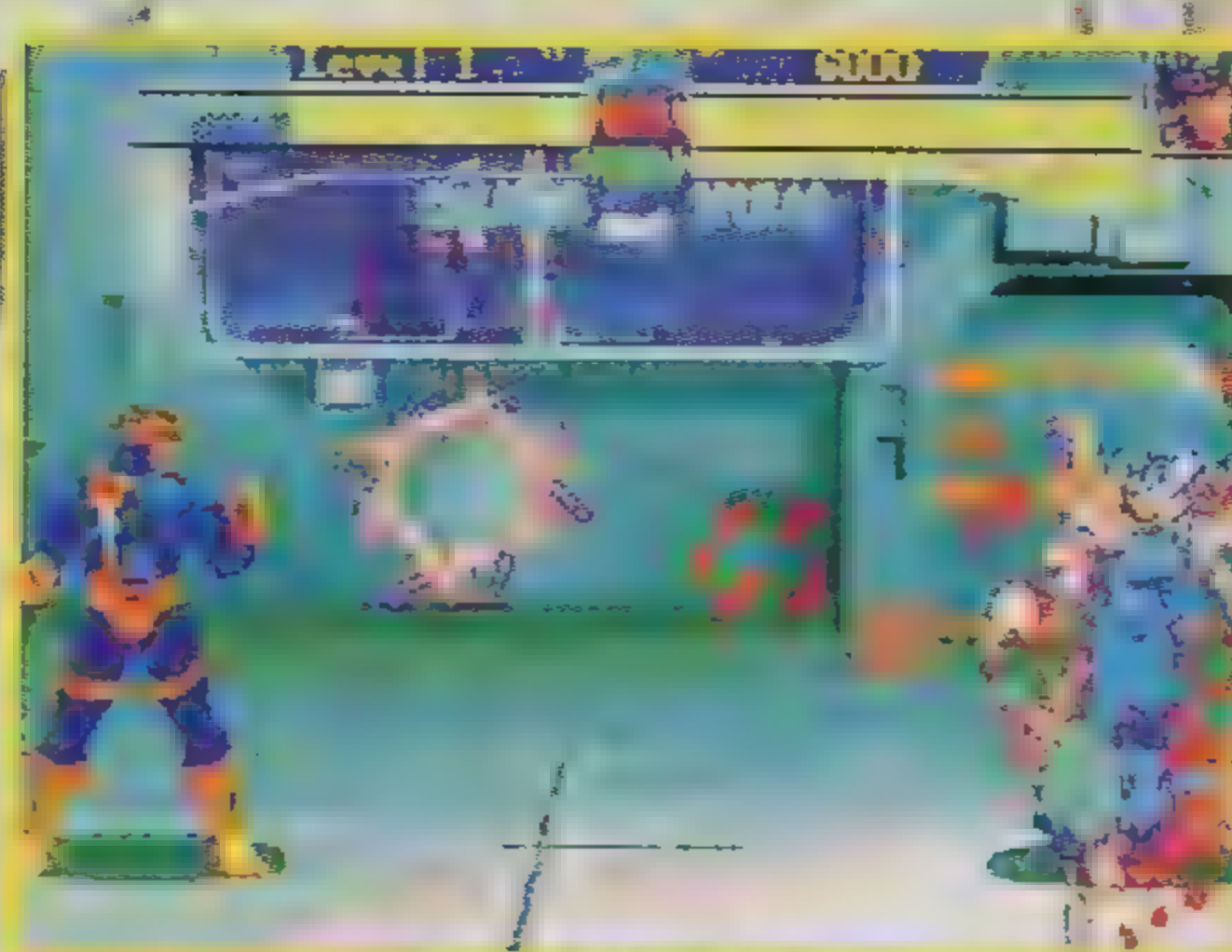
G, GA, A + Calcio (aria/terra)
Questa mossa consente al Samurai di sparire per un secondo, riapparendo poi nella stessa posizione.

TONGI

G, GI, I + Pugno (terra)
Potenzia la katana: pugno piccolo, potere del tuono; pugno medio, potere del ghiaccio; pugno forte, potere del fuoco.

SILVER SAMURAI

X-MOVES

DANCING SWORDS

A, GA, G, GD, D + Tre Pugni (aria/terra)
Viene generato un anello di sei spade che fluttua attorno a Spiral. Premendo un pugno vengono lanciate una alla volta.

SWORD TOSS

G, GA, A + Pugno (aria/terra)
Dopo aver generato le spade, Spiral è in grado di lanciarle con un unico colpo. Anche questa mossa può essere eseguita in tre direzioni.

SIX-HAND GRAPPLE

G, S + Pugno (terra)
Spiral tenta di usare le sue sei mani per catturare l'avversario in volo.

HYPER-X METAMORPHOSIS

G, GA, A + Tre Pugni
Spiral pulsa di diversi colori e causa danni se vicina all'avversario. Una proiezione riuscita le fa infliggere 19 hit consecutivi.

CARTA D'IDENTITÁ

NOME: Rita
OCCUPAZIONE: Guerriera del Mojoverso
STATO LEGALE: Cittadina del Mojoverso
IDENTITÀ: Segreta
ALTRI ALIAS: Nessuno
ORIGINE: Un'altra dimensione (Mojoverso)
STATO CIVILE: Sconosciuto
CAPELLI/OCCHI: Bianchi/bianchi
ALTEZZA: Sconosciuta
PESO: Variabile
NEMICI: The X-Men

Spiral è stata creata da Mojo, un pazzo regista di un'altra dimensione. Dotata di sei braccia, ha incredibili capacità che le consentono di teletrasportarsi o di diventare invisibile.

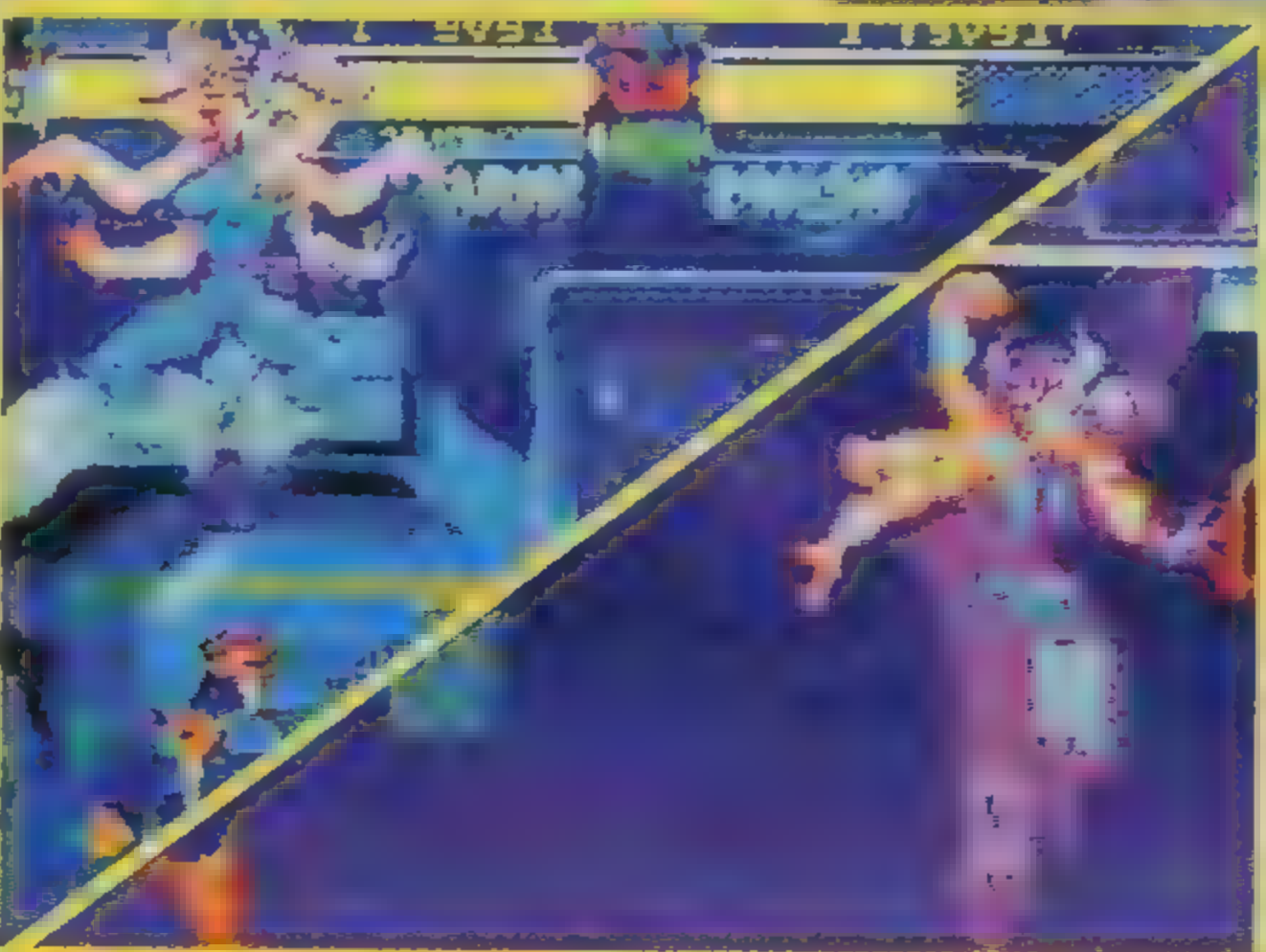
X-ABILITIES

(G, GI, I + Qualunque) Tasto (aria/terra)

SWORD EXPLOSION

G, GA, A + Calcio (aria/terra)
Dopo la Dancing Sword potrete usare le spade in diversi modi: calcio piccolo, esplosione; calcio medio, rotazione; calcio forte, ricerca.

DANCE

POWER

(calcio piccolo)
Spiral pulsa di colore rosso ed è in grado di infliggere maggiori danni.

TELEPORT

(pugno medio)
Teletrasporta Spiral in un altro luogo.

SPEED

(calcio medio)
Spiral pulsa di colore bianco e si muove al doppio della sua velocità.

[illegible]

(calcio forte)
Spiral diventa invisibile per un periodo di tempo limitato.

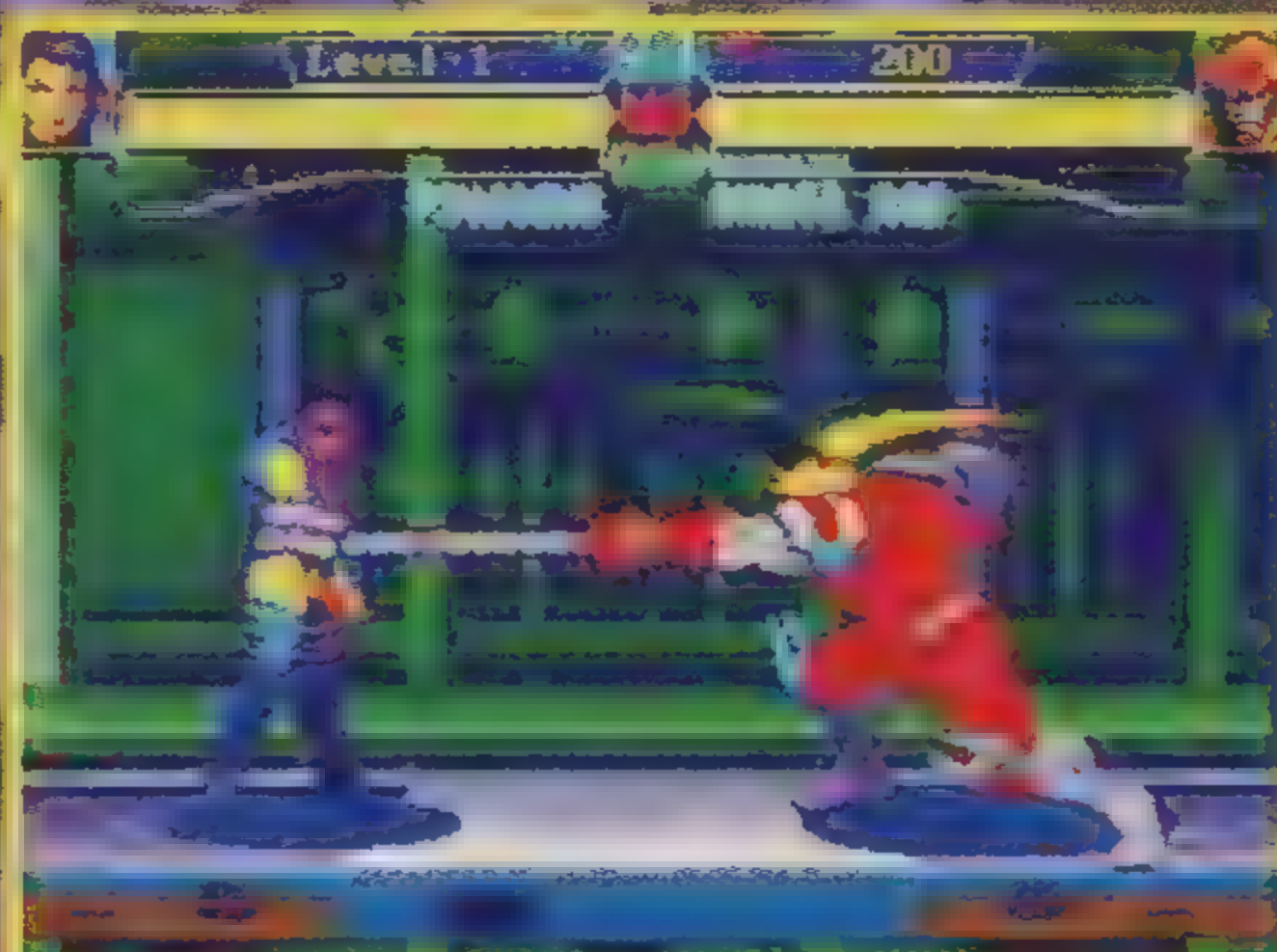
SPIRAL

CARTA D'IDENTITÁ

NOME: Arkady Russovich
OCCUPAZIONE: Criminale
STATO LEGALE: Cittadino dell'ex Unione Sovietica
IDENTITÀ: Segreta
ALTRI ALIAS: Nessuna
ORIGINE: Ex Unione Sovietica
STATO CIVILE: Sconosciuta
CAPELLI/OCCHI: Biondi/rossi
ALTEZZA: 198 cm
PESO: 136 kg
NEMICI: The X-Men

Dal tentativo dell'Unione Sovietica di creare il soldato perfetto, è nato Omega Red. Non si può dire che sia "perfetto" ma è dotato di indistruttibili tentacoli, che utilizza come arma difensiva e offensiva per catturare i suoi avversari.

X-MOVES

CARBONADIUM COIL

G, GA, A + Pugno o Calcio (aria/terra)
Omega Red allunga i suoi tentacoli per prendere l'avversario. L'uso del calcio permette di eseguire questa mossa in volo.

FLIP'N'SMASH

Direzione + Pugno (dopo il C. Coil) (aria/terra)
Stringendo l'avversario tra i tentacoli potrete lanciarlo dove volete. Per lanciarlo due volte mandatelo in giù e rapidamente in una nuova direzione.

OMEGA STRIKE

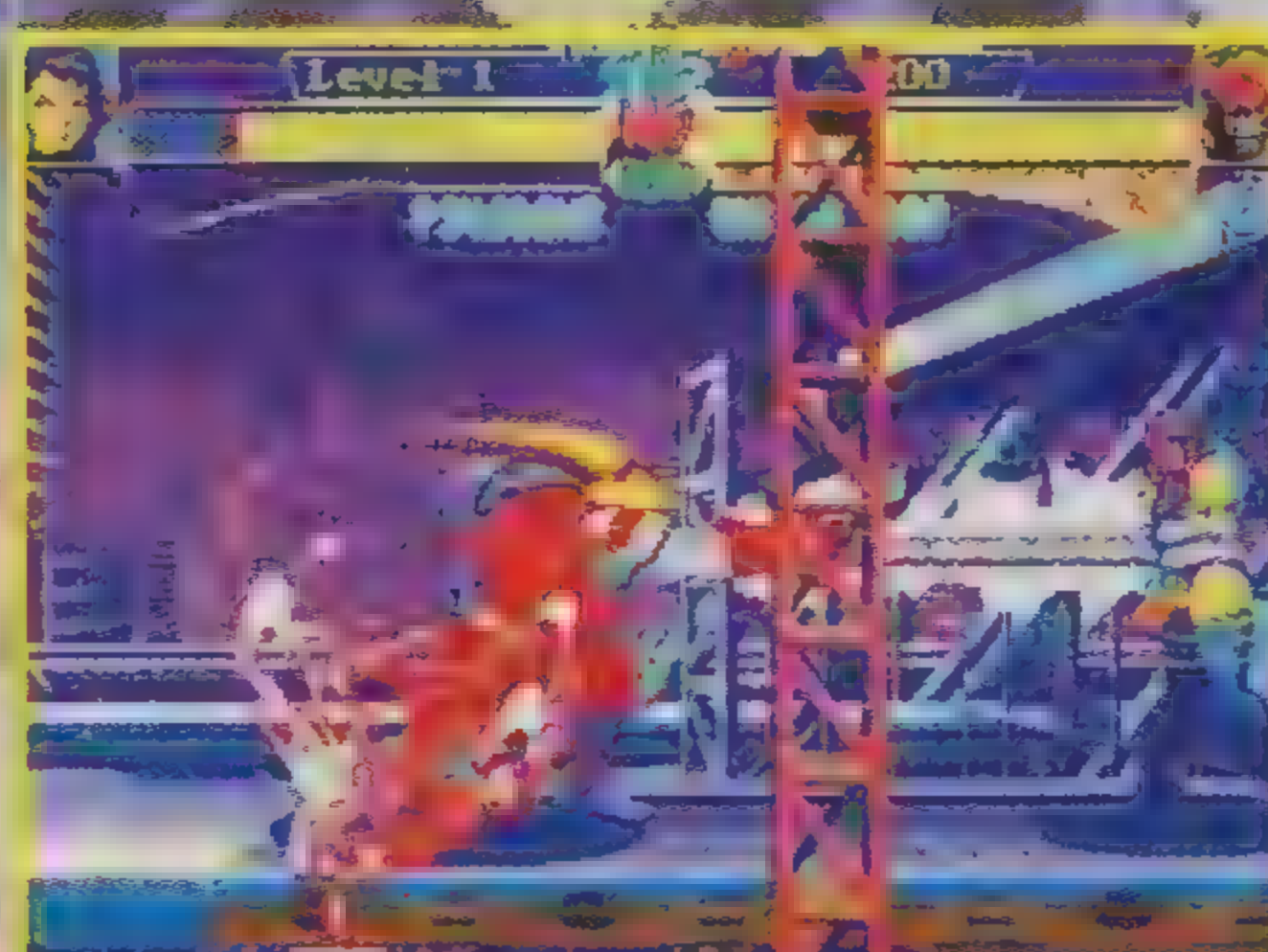
G, GA, A + Calcio (terra)
Questa mossa utilizza i tentacoli per "sparare" Omega Red in una direzione definita a seconda del tasto premuto.

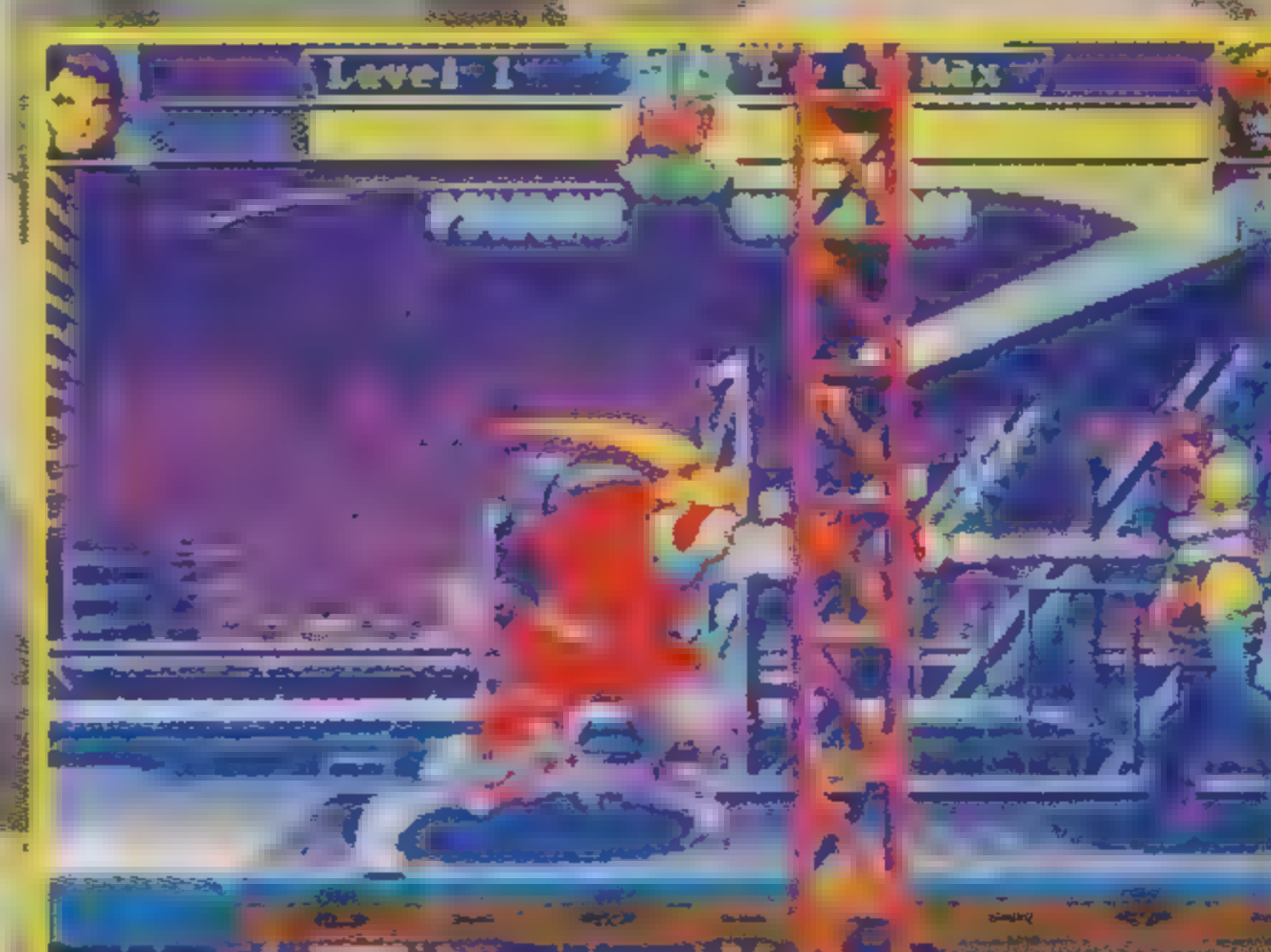
HYPER-X

OMEGA DESTROYER

G, GA, A + Tre Pugni (terra)
Omega Red agita i suoi tentacoli per tutto lo schermo con una mossa da 10 hit combo.

X-ABILITIES

DEATH FACTOR

Premete Pugno (dopo il C.Coil) (aria/terra)
Omega Red "succhia" attraverso i tentacoli l'energia vitale dell'avversario curando la propria.

ENERGY DRAIN

Premete Calcio (dopo il C.Coil) (aria/terra)
Con il Calcio invece viene drenato X-Power dell'avversario.

OMEGA RED

RANDOM

Tornano a grande richiesta le pagine di trucchi, codici, segreti e cheat-mode per i vostri giochi preferiti: questo mese i possessori di Mega Drive e di Super Nintendo potranno divertirsi a provare questi codici raggiungendo risultati eccezionali e record senza precedenti!

SYNDICATE

PASSWORD

MBBG79G TVLBV
Questa password vi darà accesso a tutti gli implanti di versione 3, a tutte le armi, denaro per 1.048.576 crediti e 16 agenti, con tutta l'Europa occidentale conquistata. Facile la vita, non è vero?
CBBBBBBBKG79 YWLSB
Questa vi permetterà di accedere a tutti gli implanti di versione 3, tutte le armi, quasi mezzo milione e otto agenti, più tutta l'Europa centrale, occidentale e orientale completata, compresa la Scandinavia.
DZB7D3545HB
Con questa avrete a disposizione 9.804.800 crediti, tutti gli implanti di versione 3, tutte le armi, 13 agenti e soltanto l'Atlantic Accelerator da completare.

DRAGON

"CHI" INFINITO E SELEZIONE DEI LIVELLI

Andate nello schermo di Sound Test e premete B, A, R (pulsante di destra), B, A, R (pulsante di destra) e A. (le iniziali formano la parola BARBARA). Questo vi porterà a uno schermo segreto di selezione dei livelli. Tornate nello schermo di Sound Test e premete Select, A, L (pulsante di sinistra), A, R (pulsante di destra) e Y (Le iniziali formano la parola SALARY) per ottenere il Chi infinito.

BRUTAL

PER GIOCARE CON DALI LLAMA

Andate nello schermo dei titoli, prendete il primo joypad e premete X, A, B, A, Sinistra, A; Sentirete un curioso effetto sonoro, se il trucco ha funzionato a dovere. Cominciate il gioco e sceglIete un nome. Quando dovrete scegliere il vostro personaggio, guardate a sinistra di Kung Fu Bunny e troverete Dali Llama.

SUPER PUNCHOUT

SOUND TEST

Quando appare il logo della Nintendo prendete il secondo joypad e tenete premuto il pulsante Select. Tenete premuti i pulsanti di Destra e Sinistra e lasciate Select: dovrebbe apparire la schermata segrete di Sound Test del gioco.

X-MEN - MUTANT APOCALYPSE

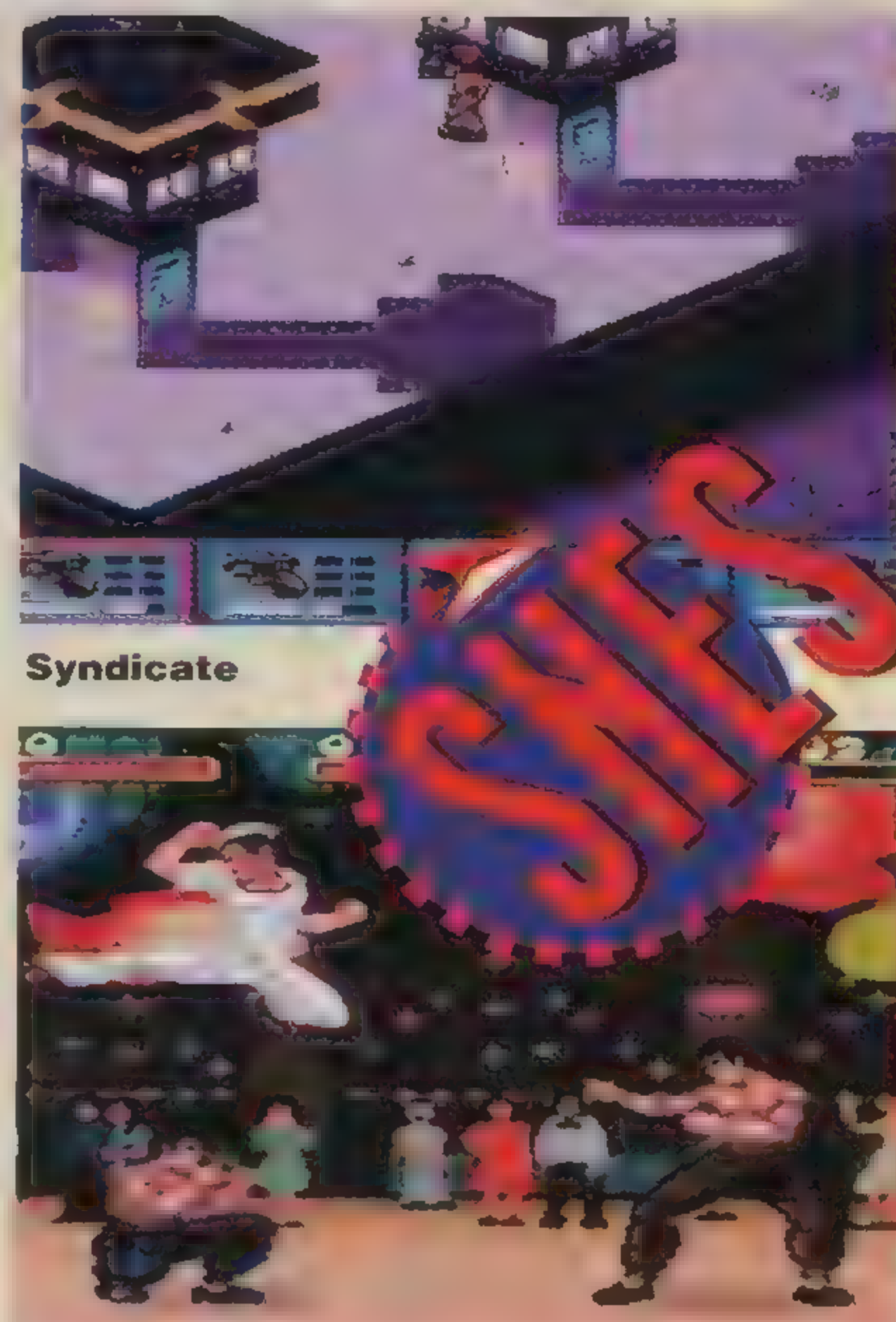
PASSWORD DEI LIVELLI

Seguite queste indicazioni per raggiungere i livelli indicati del gioco:
•Hivebrood's Deserted Camp
Xavier, Magneto, Gambit, Cyclops, Apocalypse, Gambit, Magneto, Magneto
•Genoshan Prison
Gambit, Beast, Magneto, Cyclops, Cyclops, Gambit, Magneto, Apocalypse
•Apocalypse's Base
Beast, Gambit, Beast, Wolverine, Magneto, Beast, Cyclops, Wolverine
•Danger Room (Omega Red)
Psylocke, Wolverine, Wolverine, Gambit, Wolverine, Beast, Psylocke, Cyclops
•Avalon
Beast, Gambit, Gambit, Wolverine, Magneto, Magneto, Xavier, Gambit

POWER DRIVE

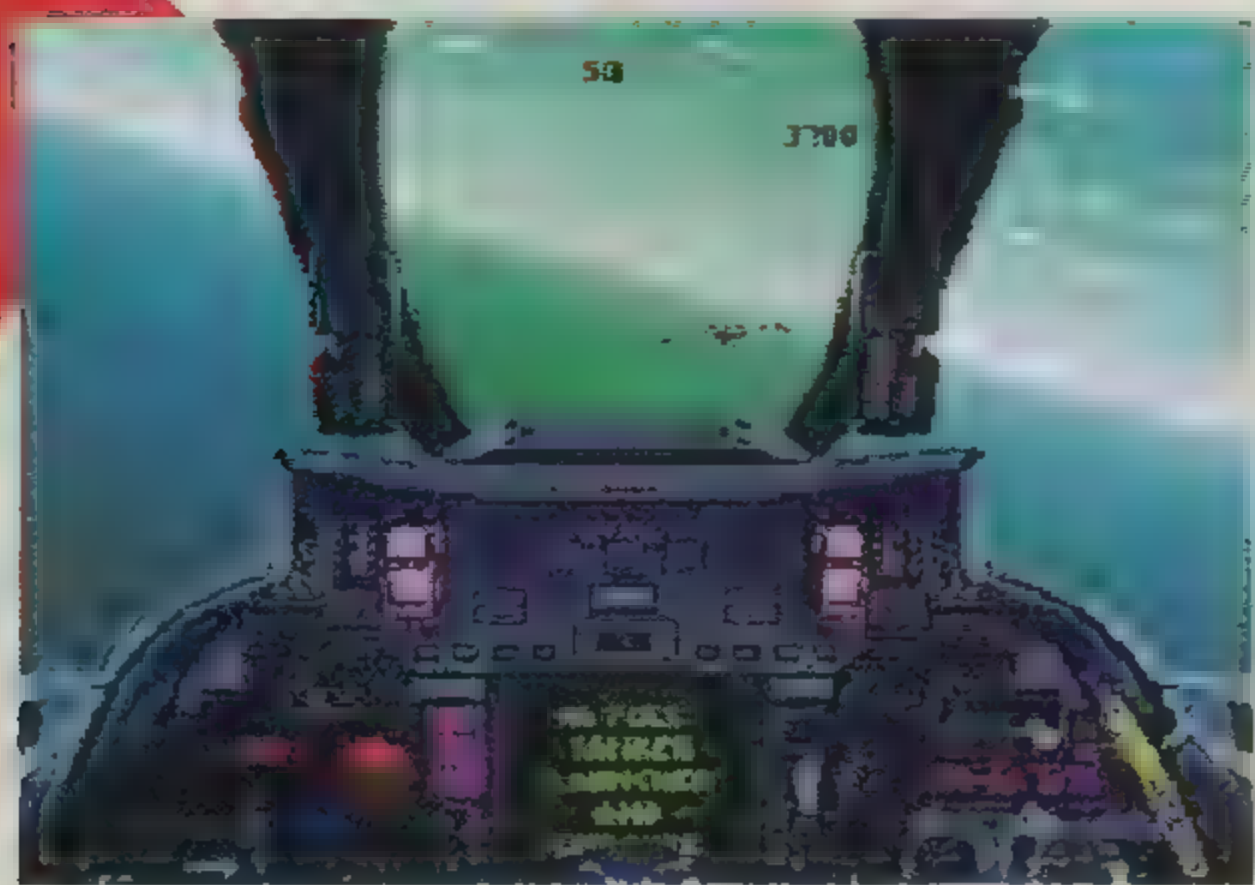
PASSWORD

Per cominciare nel sesto round potendo scegliere tra una Ford Cosworth o una Toyota Celica, premete:

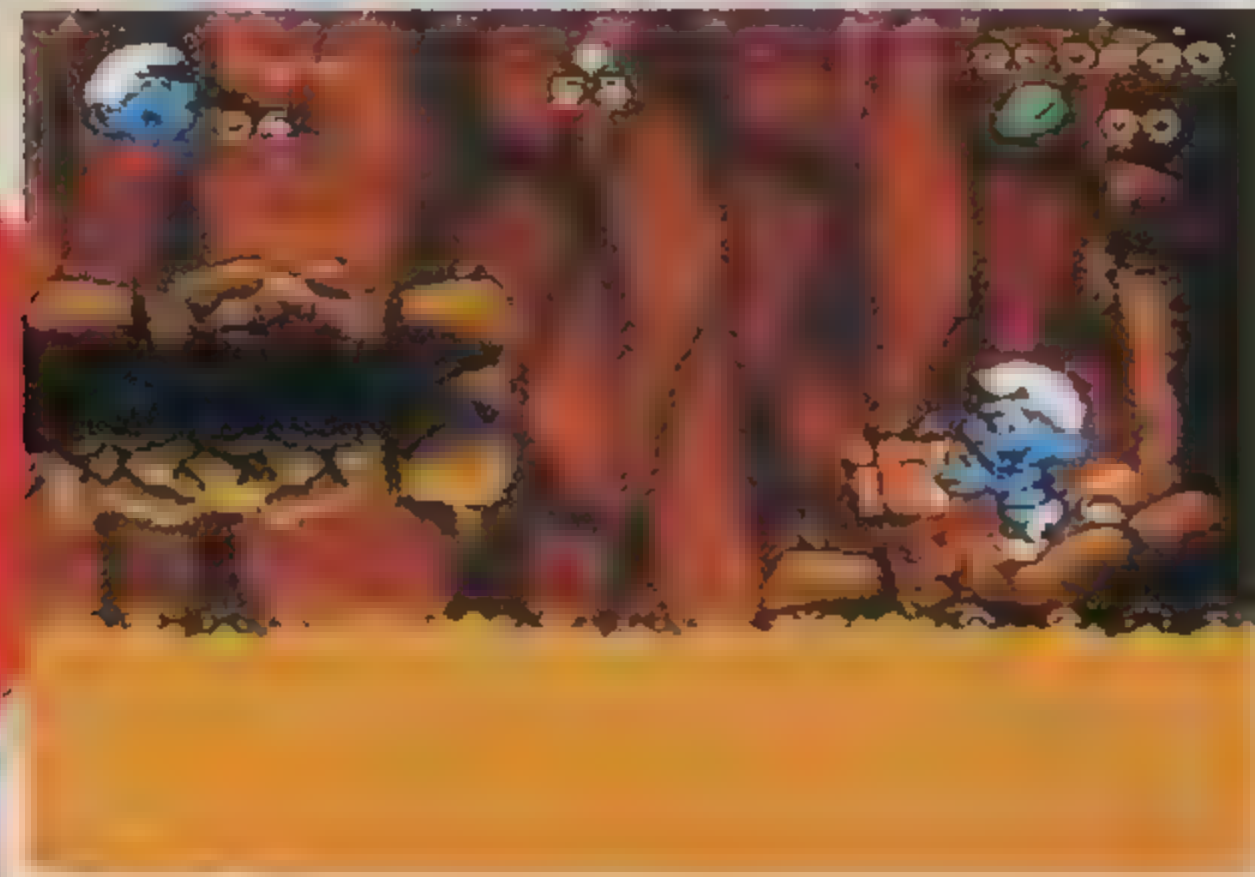
SNES

Syndicate

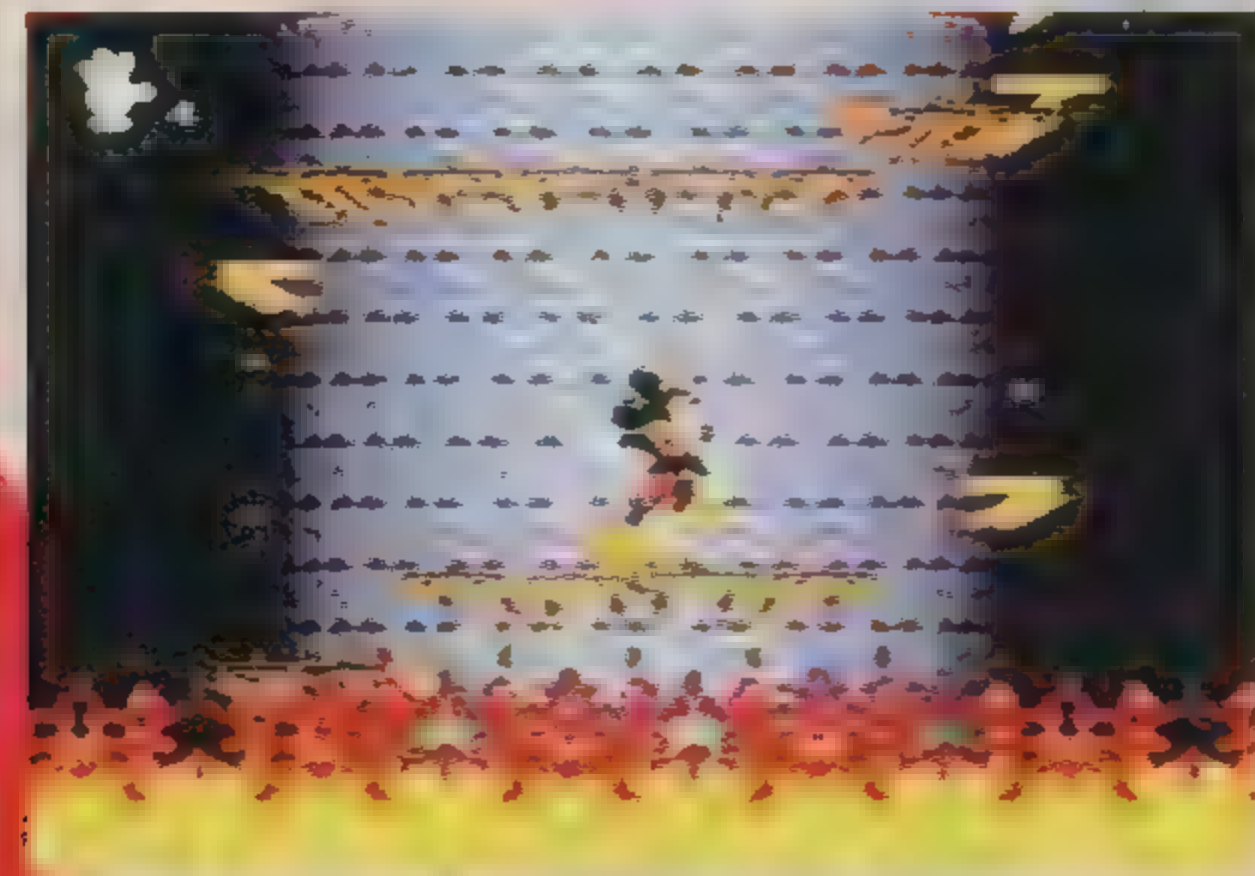
Dragon

X-Men Mutant Apocalypse

Power Drive

Turn and Burn

Super Return of the Jedi

Shaq Fu

I Puffi

Sonic & Knuckles

Topolino Mania

4W5PPC49KQ26CQF
Per cominciare in Australia con una Cosworth
L80V—P-04JX-JNK
Per cominciare nell'ottavo round (Gran Bretagna) con una Cosworth:
LM0KJQQ2HSDBWDTY
Per cominciare nel nono round in Gran Bretagna con una Cosworth:
CRHXHHTLJT3-80PR
Per cominciare nel nono round con una Toyota e più di 100.000 dollari:
KSTHXNMZ3HLYVROY

TURN AND BURN

CODICI DEI LIVELLI

I codici si possono usare sia nei livelli "Novice" che "Ace":

2	NQBJKLFF
3	GSZWBFPT
4	RRHCZJVM
5	BPYXDLNF
6	LFMGWTKQ
7	PDTBCZNJ
8	DKVWGSQK
9	GKQZBLCT
10	DCMHRPFJ
11	WZGNJYZX
12	JDZFMLFV
13	SPBCTRRG
14	SPWVJKDH
15	LPKQBPFZ
16	TDLJGSHX

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

PER GIOCARE CONTRO UNA SQUADRA SEGRETA

Selezionando la nazionale della Colombia e inserendo il codice:
:2KR!L YM2WG T-BFQ-BFQ-BFQ-BFQ-BFG
Potrete giocare contro una squadra segreta composta da tutti gli assi delle nazionali mondiali!

SUPER RETURN OF THE JEDI

DETONATORI TERMICI INFINITI

Nello schermo dei titoli premete A, A, B, B, X, X, Y, Y, A, B, X, Y, A, B, X, Y. Sentirete una voce, se avete inserito il codice correttamente. Nei livelli a scorrimento orizzontale potrete avere detonatori termici infiniti con qualsiasi personaggio.
Distruzione di tutti i nemici nel livello in corso
Tenete premuto il pulsante B e premete Start per distruggere tutti i nemici.

SHAQ FU

CODICE DI SANGUE

Nello schermo delle opzioni, premete velocemente Y, X, B, A, pulsante sinistro, pulsante destro. Sullo schermo apparirà un lampo rosso di conferma se il trucco è stato inserito correttamente.

DYNAMITE HEADDY

PER VEDERE LE ANIMAZIONI

Premete il pulsane Start nello schermo dei titoli e mettete il cursore su "Options", quindi premete C, A, Sinistra, Destra, e B. Premendo Start potrete vedere tutte le animazioni del gioco.

I PUFFI

SELEZIONE DEL LIVELLO

Nello schermo dei titoli e tenete premuti A, B, C e premete Start.

Quando entrerete nel gioco, premete Start e A per andare al livello successivo.

SONIC & KNUCKLES

EXTRA-GAME!

Ecco due cartucce non appartenenti alla serie di Sonic in cui potrete inserire la cartuccia di Sonic & Knuckles: Dynamite Headdy e Micro Machines 2.

TOPOLINO MANIA

SELEZIONE DEI LIVELLI

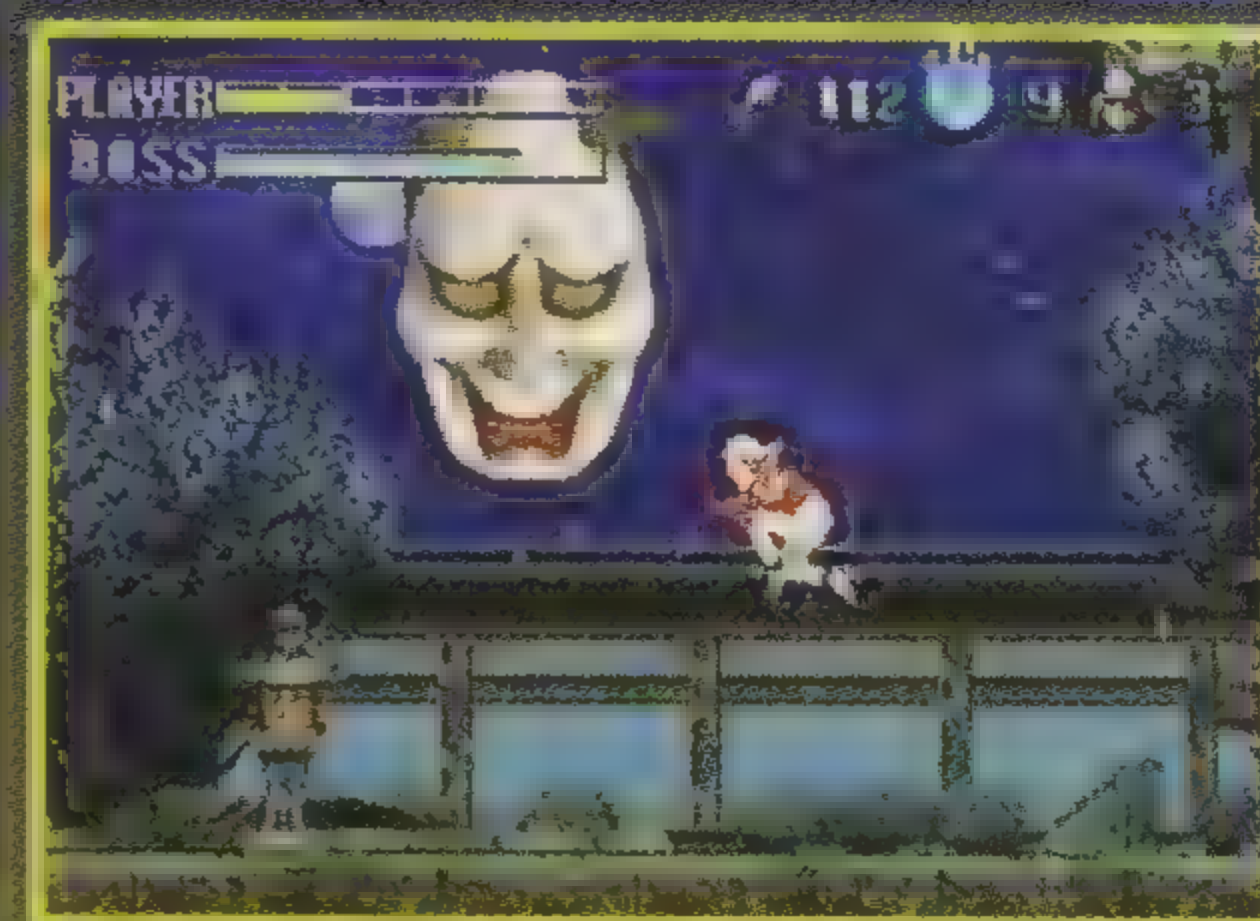
Nello schermo di opzioni andate nel sound test e cambiate la musica in "continue". Cambiate l'effetto speciale in "appear" e mettete le voci su "think". Uscite dallo schermo di opzioni e tenete premuto il pulsante di sinistra per cinque secondi. Se avete inserito il codice correttamente sentirete un suono di conferma e apparirà uno schermo segreto di selezione dei livelli.
Per accedere al livello bonus
Nel livello "Mickey and the Beanstalk" andate sui gradini, nel punto in cui dovrete calpestare i semi e uccidete le farfalle in alto e in basso, ma non l'insetto in cima ai gradini. Saltate in alto e vedrete una leva vicino alla porta di legno. Quando l'insetto è sotto la leva, saltategli addosso due volte per muovere la leva! Ora scendete i primi due gradini e saltate dalla foglia sulla farfalla verde, quindi su quella arancione e quindi sul terreno. Ora dovreste trovare quattro stelle, un paio di orecchie e un punto di domanda. Prima di tutto raccogliete le orecche, in modo da ottenere una bella vita-extra, poi saltate sul punto di domanda e troverete un livello bonus chiamato "The band concert 1935".

MD

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

SHIN SHINOBI DEN

"Sparirò nella notte, trasformerò il mio corpo in legno o pietra, oppure nella terra, e camminerò attraverso muri e porte chiuse a chiave... Mi uccideranno più volte eppure io non morirò, cambierò il mio viso e diverrò invisibile, sarò in grado di avanzare in mezzo alla gente senza essere visto". Era questo il giuramento di sangue col quale il ninja si legava indissolubilmente al suo padrone, e dire che lo spirito combattivo degli antichi guerrieri-ombra è in questo gioco perfettamente trasposto sarebbe poco; se quindi volevate un buon motivo per acquistare un Saturn eccolo: *Shin Shinobi Den*! Ma andiamo per gradi: a chi non avesse letto la preview di questo titolo sul numero 41 di GP, ricordo che siamo al quinto episodio del mitico ninja Sho (aveva fatto la sua comparsa su coin-op e Megadrive), che differisce però profondamente dai precedenti capitoli della suddetta saga, dando una sferzata di energia alla parabola discendente che sembrava essersi accanita sul nostro eroe. Rimasto inalterato il meccanismo originale -scorrimento multidirezionale per un platform in 2D, ci sono comunque tante e tali novità da far apparire questo titolo come un punto di partenza, piuttosto che come uno di arrivo.
Innanzitutto, le stupende sequenze filmate che, inserite all'inizio del gioco e tra uno stage e l'altro, narrano di come Sho si trovi a dover strappare la sua ragazza dalle grinfie di Kazuma, il perfido capo dell'organizzazione criminale Galuso... E qui c'è da dire che seppur quasi d'obbligo su un 32 bit, gli spezzoni di FMV sono davvero ben fatti, anche perché "girati" quasi totalmente nella penombra più completa e proprio per questo non facili da realizzarsi. Entrando nel vivo del gioco, si possono poi subito notare altre sostanziali differenze, che vanno

Sho utilizza la parata per difendersi dai pugnali dell'altro ninja.

Il mostro che si trova del primo livello è questa gigantesca maschera.

DISCIPLINA MORTALE

Ecco alcune delle tecniche di lotta ninjutsu che Sho potrà utilizzare per avere la meglio sui suoi nemici. in alcuni casi è meglio optare per una piuttosto che per un'altra.

PARATA

Per evitare la maggior parte degli assalti assumete questa posizione e avanzate lentamente verso gli avversari.

ATTACCO IN CORSA

Questo colpo vi permetterà di concludere la vostra corsa con un temibile attacco a sorpresa.

SHURIKEN

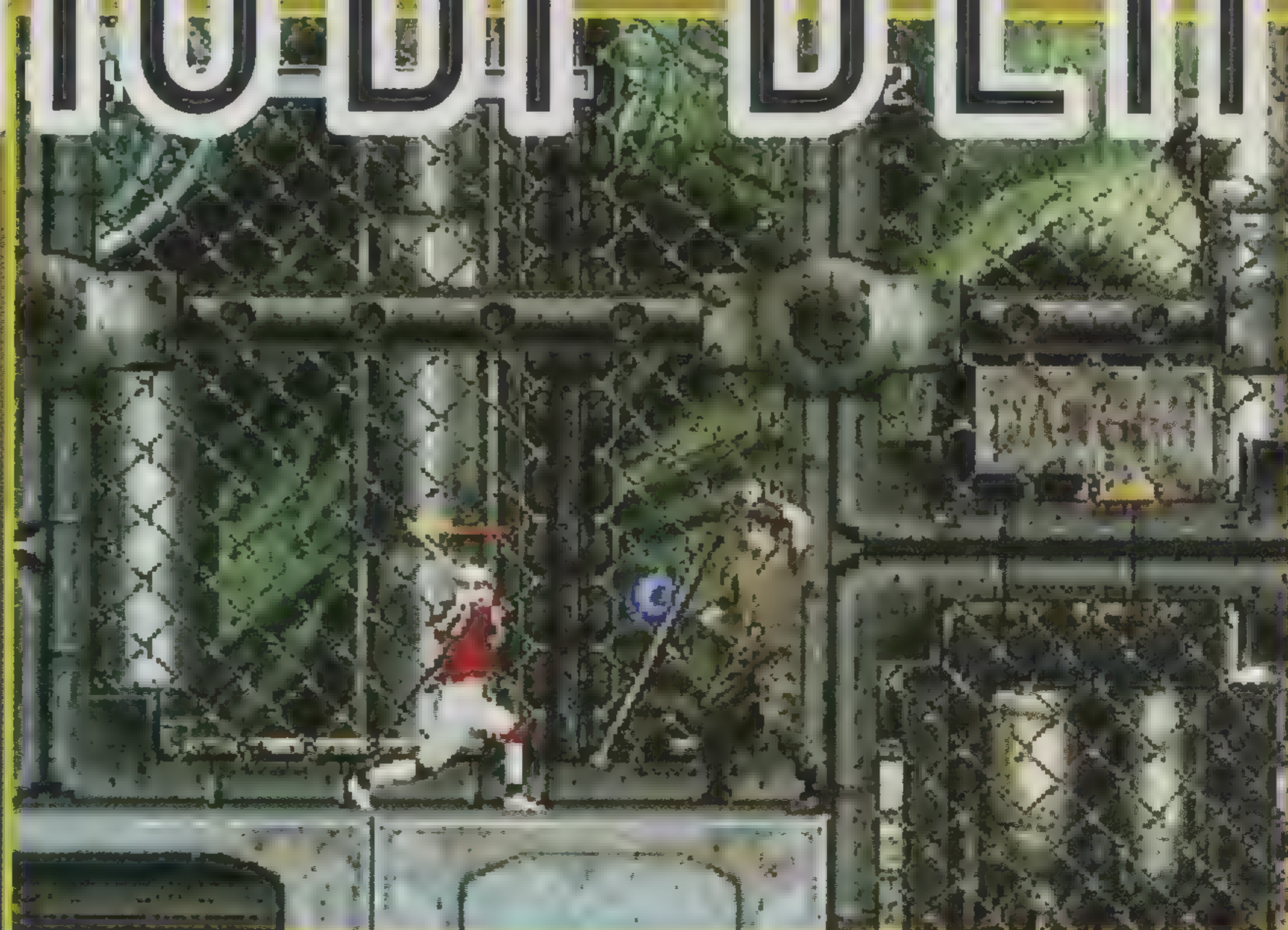
Gli affilatissimi e rapidi pugnali sapranno rendersi utili laddove il raggio d'azione della vostra spada risulti insufficiente.

VENTAGLIO DI LAME

Quando i cattivi cominciano a essere davvero troppi, questa tecnica mortale penserà a togliervi dai guai.

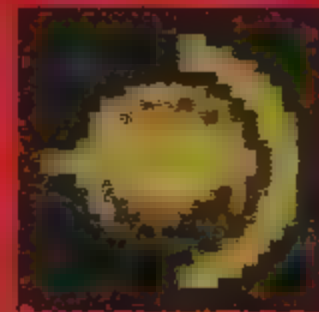
RUOTA MORTALE

Se al posto degli shuriken userete la katana, durante il doppio salto otterrete un attacco vorticante.

Affrontando il mostro alla fine del primo livello si deve prestare attenzione a questo suo attacco con il fuoco che copre tutto lo schermo.

Nel terzo livello gli incontri con questi "Commando" sono particolarmente pericolosi. Essi sono infatti dotati di un potente bazooka.

CHI CERCA TROVA

In *Shin Shinobi Den* troverete, sparsi lungo il percorso, diversi interessanti oggettini: potranno essere nascosti dietro ostacoli da distruggere o lasciati dagli avversari uccisi:

ENERGIA GIALLA

Una dose di questo medicamento farà risalire di quattro unità la vostra striscia energetica.

ENERGIA ROSSA

super! È un ricostituente che vi restituirà tutte le forze, peccato sia molto raro.

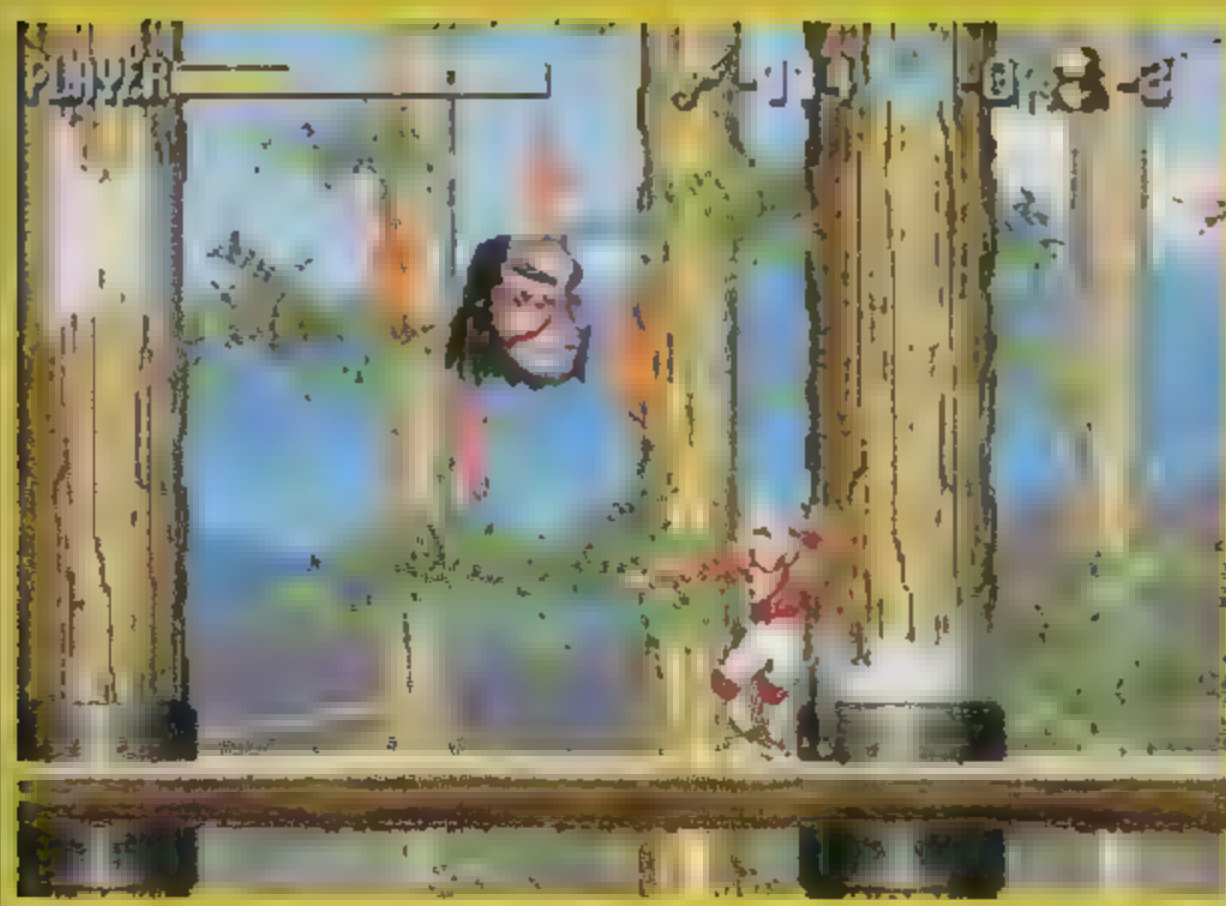
ENERGIA BLU

Raccoglietene dieci di queste sferette e, crepi l'avarizia, avrete una bella vita extra in omaggio.

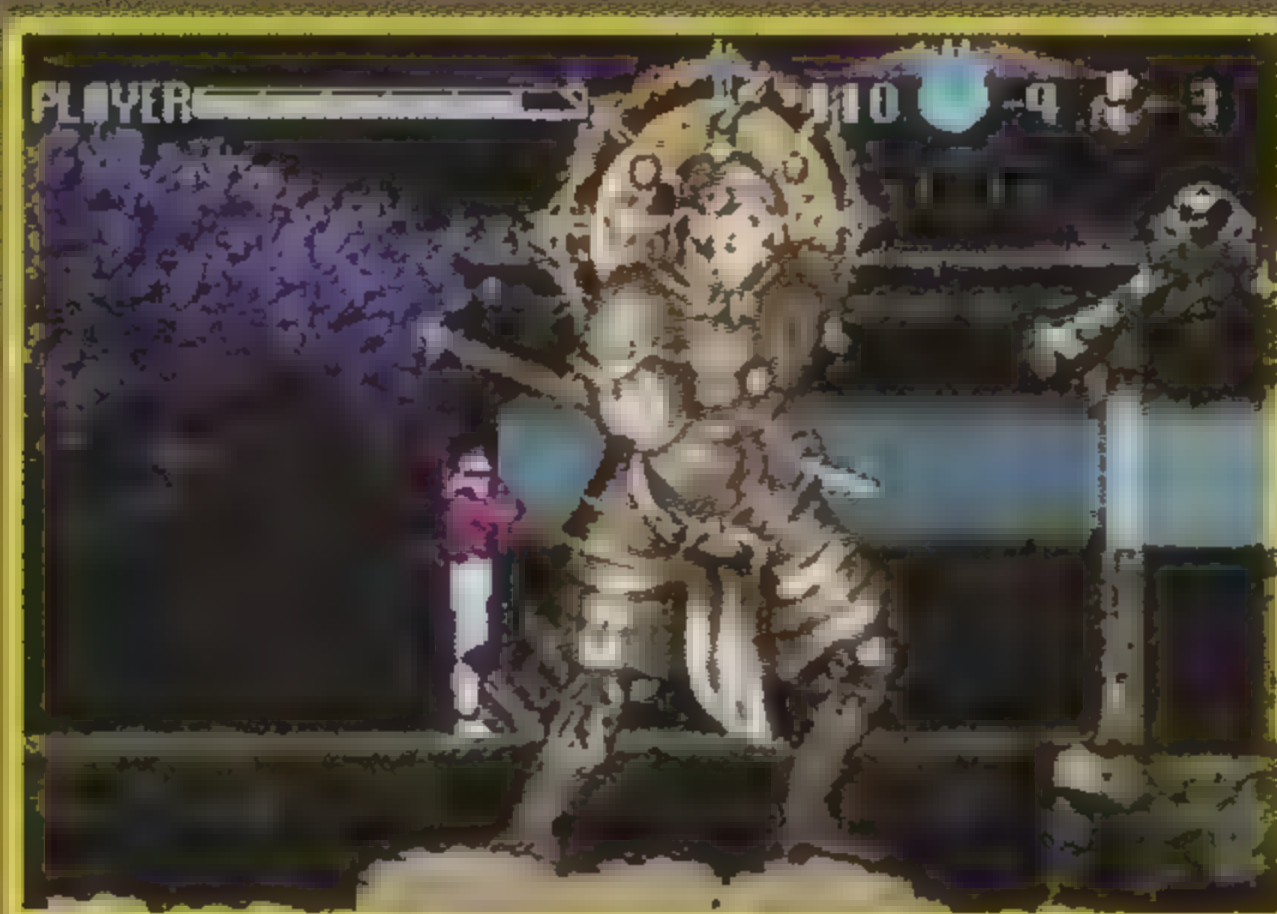
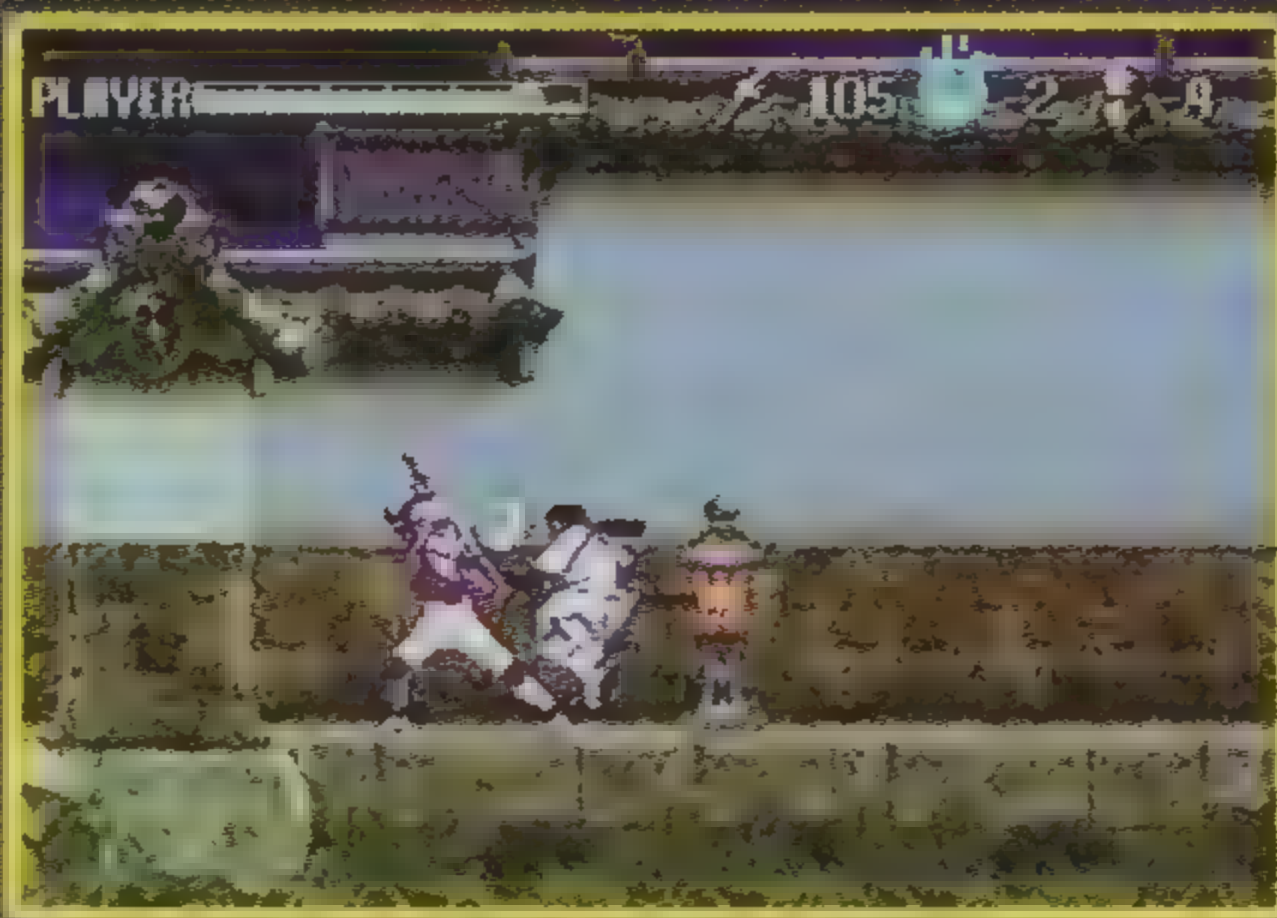
SHURIKEN

Raccoglietene a uno o a cinque alla volta, a seconda dell'icona. Un buon modo di risparmiarli è rispedire al mittente quelli lanciati dai ninja.

BOMBE

Fate attenzione a questi ordigni micidiali, vi toglieranno una tacca di energia oltre a spostarvi di peso: rischierete così di cadere nei burroni o in mezzo al mare, in alcuni livelli del gioco.

Arrampicandosi sugli alberi si fanno spesso dei brutti incontri.

Sho evoca il demone che potenzierà tutti i suoi attacchi con la spada.

La parata rende Sho praticamente invulnerabile a ogni attacco che gli viene portato dal lato in cui è girato.

dal semplice cambiamento di colore di Sho (rosso, in questa occasione) alla digitalizzazione di tutti i personaggi, con una cura particolare nel caso dello sprite principale -una cifra di frame utilizzati-, anche considerando le venti tecniche di attacco a disposizione. I mondi da attraversare sono nove, ognuno diviso in due sezioni (percorso normale e boss finale); qui potrete sbizzarrirvi ad affettare letteralmente a metà i vostri nemici, con tanto di spruzzo di sangue, o "semplicemente" colpirli con gli shuriken, dei quali potrete rifornirvi durante il cammino (volendo potete anche settarli a 100 fin dall'inizio, passando per le opzioni); altri preziosi oggetti da ricercare sono le sfere energetiche e le magie, particolarmente utili nelle situazioni troppo affollate, gli avversari da fronteggiare sono infatti davvero variegati: si vai dai ninja più comuni ai samurai armati di spadone, ai classici studentelli di bo (l'arte del bastone da combattimento), per poi trovarsi di fronte degli pseudo-rambo armati di bazooka o dei veri e propri esseri creati in laboratorio, manipolando chissà quali geni dei rettili.

I boss di fine quadro sono davvero violentissimi, tanto che conviene sempre conservare la magia del dragone per questi mostri (in tutti i sensi) di cattiveria. L'interazione con gli sfondi è poi qualcosa di grandioso: vi troverete a saltare tra liane e alberi, ad affrontare trappole alla *Clockwork Knight*, a usare ascensori, barche e addirittura carrelli da miniera d'oro (*Donkey Kong Country* docet), per non parlare dei paraventi, alberi, casse e lanterne da fracassare a "katanate".

POWER GAME

Sho evoca il demone che potenzierà tutti i suoi attacchi con la spada.

I contenitori verdi del terzo livello contengono bonus e mostri volanti.

GIOCHI DI PRESTIGIO

Durante la vostra avventura potrete usare tre tipi di magie, utili a Sho nei "passaggi" più intricati; due di esse sono permanenti (all'incirca fino alla fine del quadro), l'altra è temporanea:

DEMON (PERMANENTE)

Crea uno o più demoni che, a contatto con i nemici, li danneggeranno come fosse la vostra stessa spada a farlo.

SHADOWS (PERMANENTE)

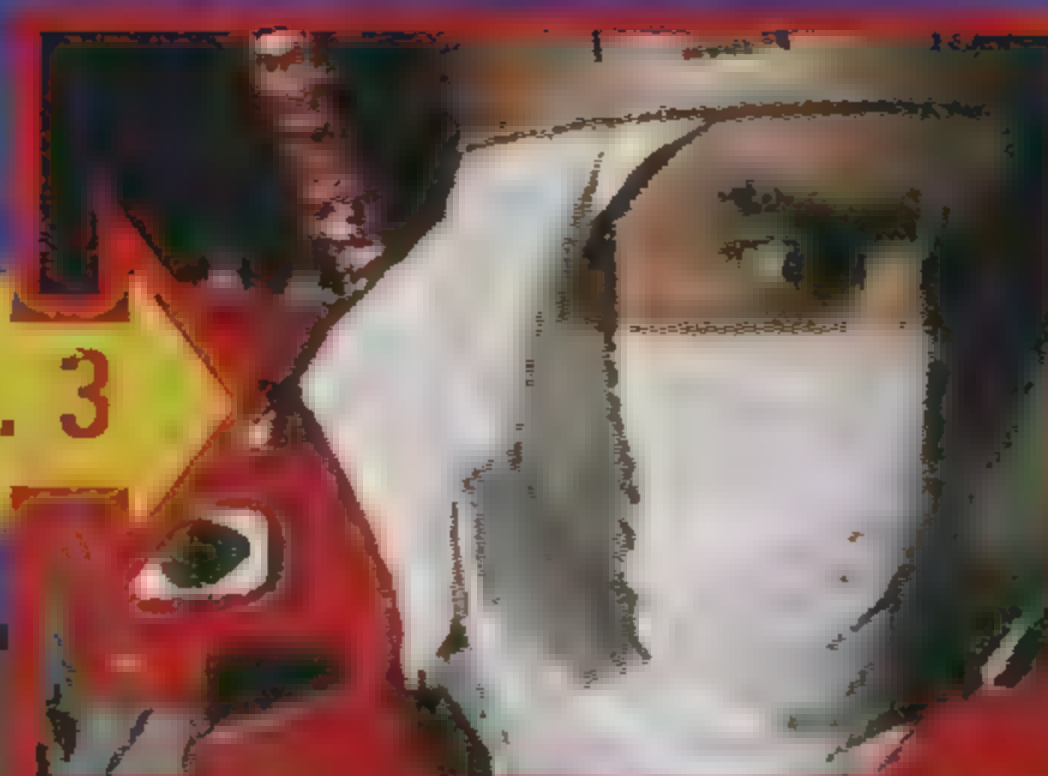
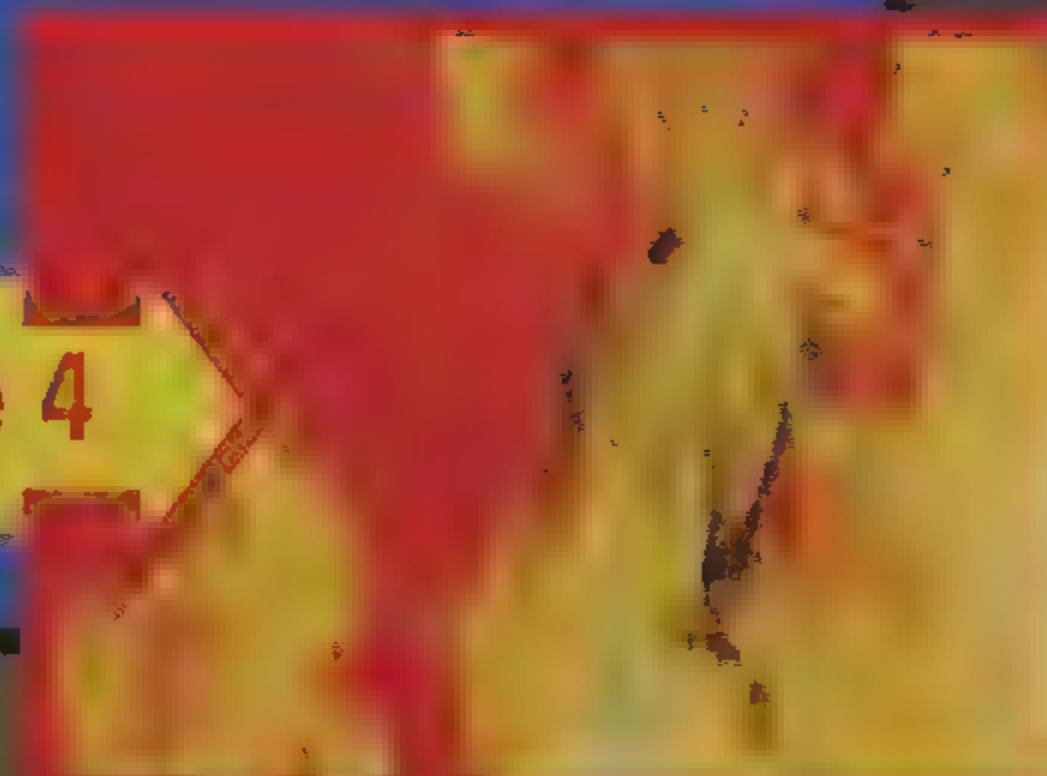
Moltiplica l'energia vitale di Sho, facendola seguire da una serie di doppioni che verranno persi ognuno per un colpo subito dal protagonista.

DRAGON (TEMPORANEA)

Fa comparire un dragone che spazza via tutti gli avversari di Sho presenti in quel momento sullo schermo; può indebolire il boss di fine livello.

I fondali sono spettacolari, ma, a volte, sono degni di un C64...

L'OMBRA DELLA VENDETTA

L'ennesimo sopruso subito scatenerà il vostro spirito combattivo... E solo una lama ben affilata potrà appagarlo.

...2 ...3 e 4

Una delle tante sequenze di intermezzo in Full Motion Video presenta il mostro che Sho incontrerà alla fine del secondo livello in una posa "caratteristica".

La magia del Demone permette a Sho di fare dei veri e propri massacri.

Per quanto riguarda la parte "inanimata" dei paesaggi non c'è davvero nulla da eccepire: vi capiterà di distrarvi almeno un paio di volte dalla suggestionante vista di un paio di livelli in particolare, con conseguenze poco piacevoli... Che lo facciano apposta? Scherzi a parte, *Shin Shinobi Den* è un gran bel gioco... Mica male per un sistema operativo (quello del Saturn) che si è ormai deciso di cambiare!

• Orwell 2000

Si ringrazia Future Games (Mi)

SHIN SHINOBI DEN

Non mi trovo d'accordo con chi va in giro dicendo che i concept di gioco "vecchio stile" non dovrebbero avere posto, né futuro, sulle console della nuova generazione, soprattutto se è possibile rendere tali concept graficamente più appaganti, mantenendo immutata la giocabilità data proprio dalla scarnezza e semplicità delle versioni originali. *Shin Shinobi Den* riesce esattamente a soddisfare il connubio tra grafica digitalizzata come espressione della tendenza dell'ultimo periodo e divertimento nella sua forma più pura, mortificando i primi, malriusciti tentativi come *Way of the Warrior* l'attesissimo picchiaduro per 3DO che deluse totalmente le aspettative dei giocatori voraci di "grafica alternativa" circa un anno fa quando il 32 bit della Panasonic era l'unica console in commercio, e trasmettendo invece fin dalle prime partite tutto il feeling del seppur poderoso e dettagliatissimo lavoro. Un gioco che porterà indietro a esperienze cariche di puro divertimento, e che si possono ripetere con quest'ultimo capitolo della saga del ninja Sho.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÀ (9/10)

Il controllo sul personaggio è semplice e coinvolgente, esibirsi nelle varie tecniche di lotta è un problema di pochi minuti

GRAFICA (8/10)

[illegible]

SFIDA (8/10)

Buona dose di livelli con nemici e boss finali a difficoltà progressiva ben calibrata: difficile ma non frustrante

SONORO (7/10)

[illegible]

SATURN 91

SOTTO CONTROLLO

Per usare le magie

Parata rapida

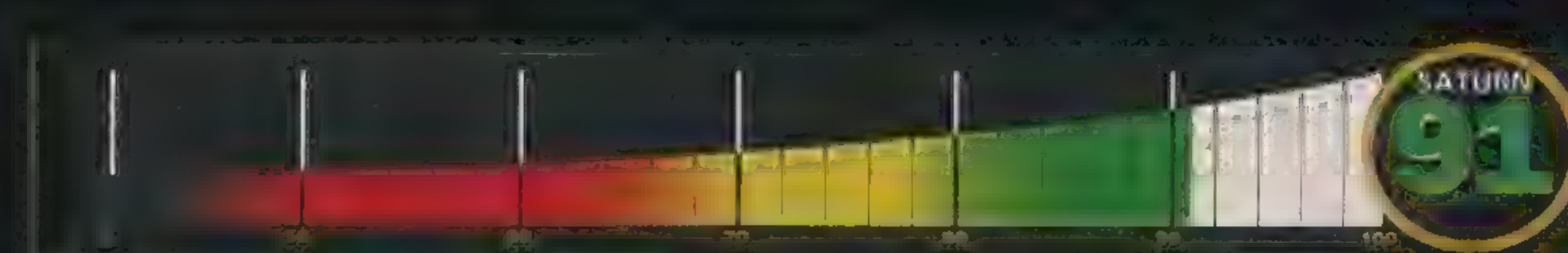
per muoversi

Per saltare

Per usare la katana/parare

Pausa

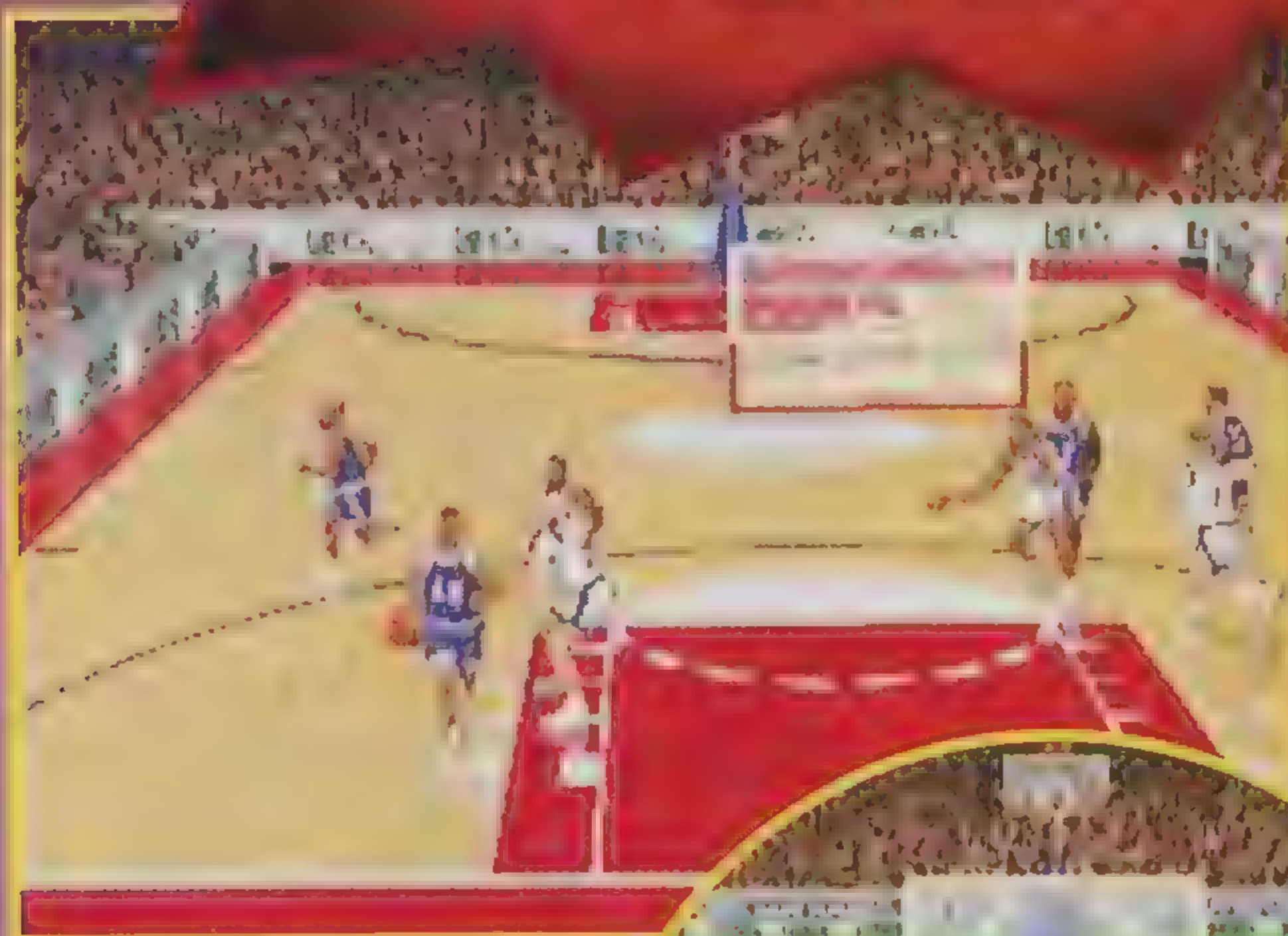
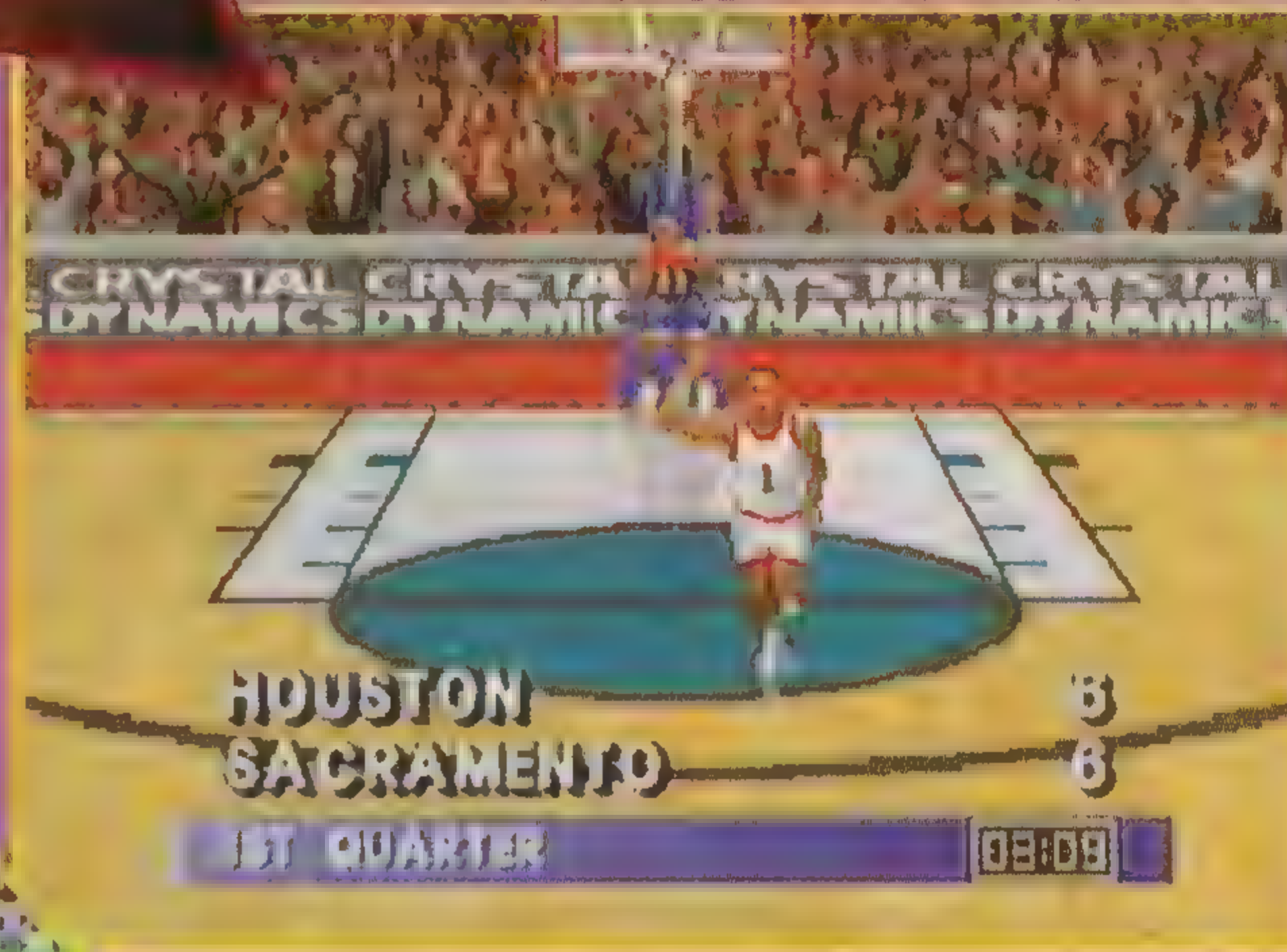
Per lanciare gli shuriken

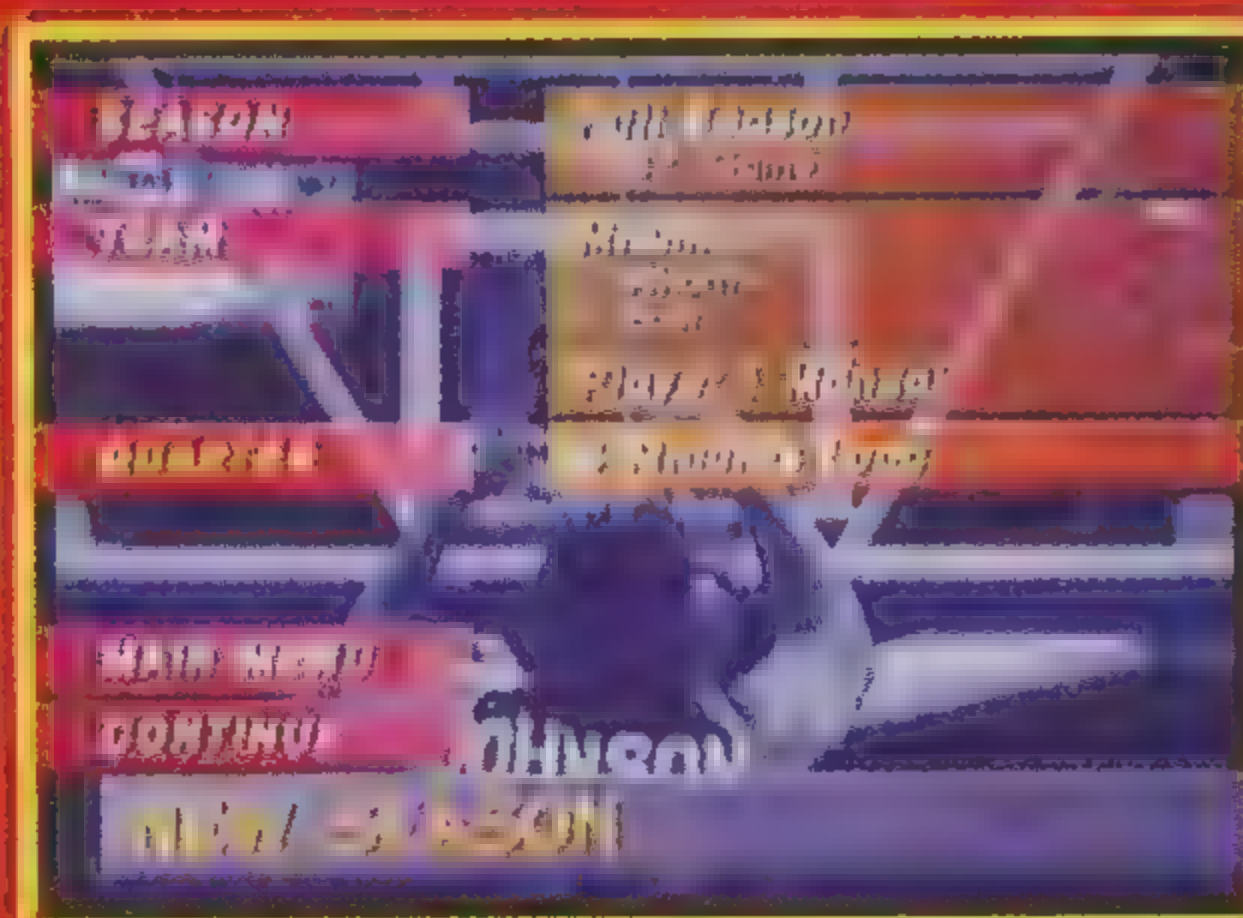
N.B.: il joypad è riconfigurabile.

Casa: CRYSTAL DYNAMICS
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SALVATAGGI
Livelli di difficoltà: 3

SLAM 'N JAM '95

Insieme alla Electronic Arts, la Crystal Dynamics è stata senza ombra di dubbio la software house che più di ogni altra ha supportato lo standard 3DO, garantendo fin dal lancio americano dell'Interactive Multiplayer un flusso costante di titoli in esclusiva (il gioco offerto in bundle, Crash 'n Burn, era targato proprio Crystal Dynamics). Recentemente, però, la casa di Palo Alto, diretta da Strauss Zelnick (ex boss della 20th Century Fox), ha intrapreso una strategia commerciale nuova, decisamente più aggressiva. Innanzitutto ha annunciato la pubblicazione di titoli del catalogo 3DO anche in formato Saturn e PlayStation (Gex, Off-World Interceptor, The Horde, Total Eclipse) abbandonando il legame di esclusività che la legava alla società di Trip Hawkins e [illegible] del 32 bit. In secondo luogo ha messo in cantiere una serie di titoli sportivi, programmati esclusivamente per le piattaforme della nuova generazione, con l'esplicito obbiettivo di contrastare

La presentazione grafica è molto acattivante: guardate il parquet!

Il lancio non è stato molto preciso e la palla è finita fuori campo.

Le animazioni dei giocatori sono molto realistiche.

La squadra di Houston è appena riuscita a pareggiare il punteggio grazie a un tiro spettacolare.

LA LUNGA STAGIONE

Nonostante la mancanza della licenza ufficiale NBA, *Slam 'n Jam '95* sa offrire tutta la gamma di competizioni che caratterizzano la stagione cestistica americana. Per prendere confidenza col sistema di controllo si può scegliere l'opzione "Exhibition" e disputare qualche partita di allenamento. Una volta in possesso dei fondamentali di gioco si incomincia a fare sul serio: "New Season" permette di scegliere una squadra e affrontare con essa un'intera stagione secondo l'autentico calendario NBA: le statistiche della squadra e di ogni giocatore vengono modificate dopo ogni incontro e automaticamente salvate nella RAM di backup del sistema. Volendo bruciare le tappe e passare direttamente agli scontri a eliminazione, si seleziona "Playoff" e si arriva direttamente alle partite post-season. Ai playoff possono partecipare le migliori squadre dell'ultima stagione completata, oppure le formazioni direttamente scelte dal giocatore. La durata dei match è settabile a piacere, come anche le modalità di eliminazione: "Standard" (bisogna vincere 5 sfide su 7 per passare il turno); "Short" (2 sfide su 3); "Knockout" (sfida secca).

Dallas è in grande vantaggio e ormai sarà difficile risollevare le sorti del match.

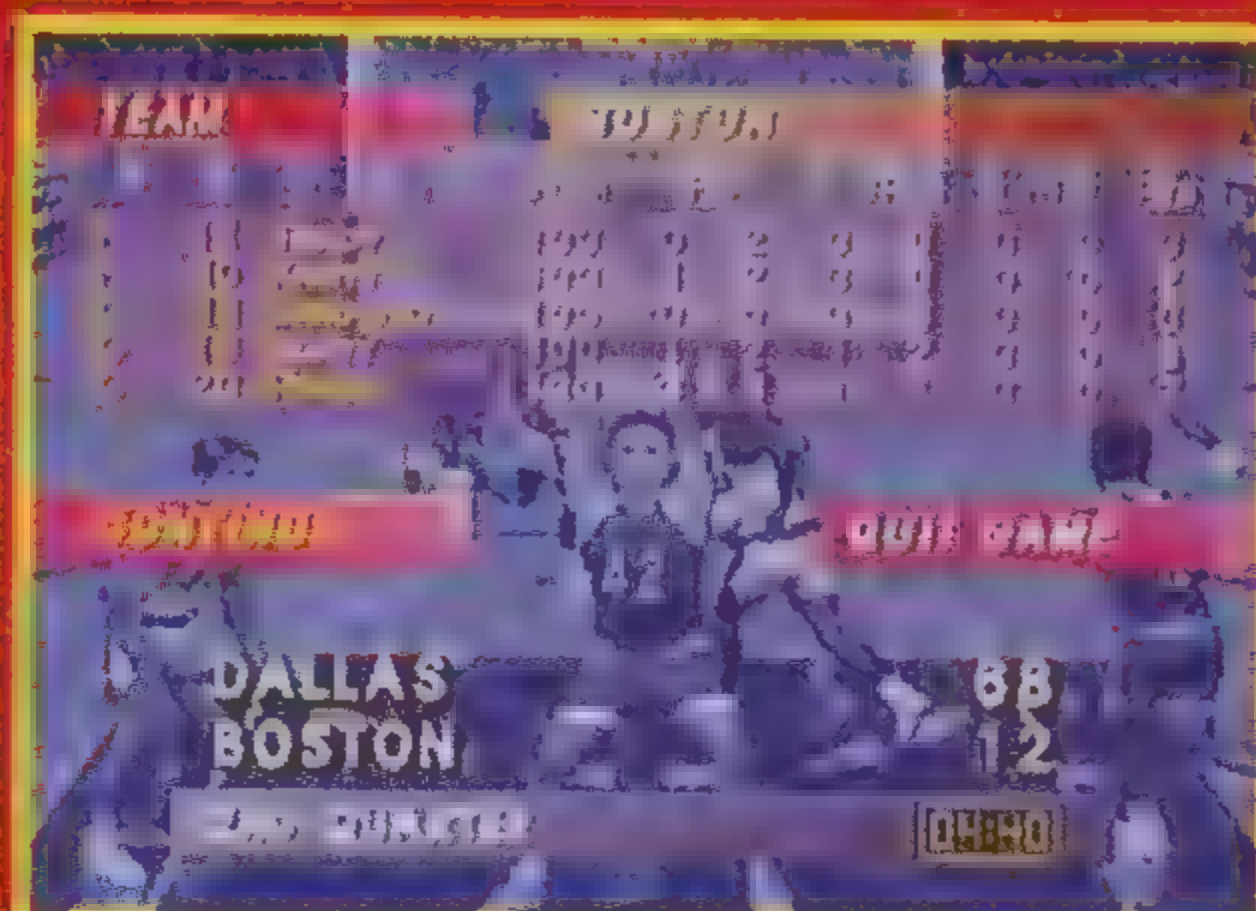
alla Electronic Arts e alla collana "Sports" la leadership del settore. *Slam 'n Jam '95* non è altro che il primo passo in questa direzione: i successivi saranno *3D Baseball '95* e una simulazione di football americano prevista per i primi mesi del 1996. Come potete vedere dalle immagini, si tratta di un titolo cestistico dall'impostazione decisamente innovativa. Grazie alla potenza dell'hardware 3DO, infatti, i programmatori hanno potuto inserire sprite di dimensioni ragguardevoli e farli muovere sul campo inquadrandoli con una prospettiva dinamica. Il punto di vista ideale segue l'azione passo per passo, ma "guarda" sempre in direzione longitudinale rispetto all'area di gioco, differenziandosi nettamente dalla visuale laterale di *NBA Jam*, per esempio, o da quella isometrica di *NBA Live '95*. Questa scelta conferisce a *S'nJ'95* una forte personalità, che non mancherà di colpirvi fin dai primi istanti di gioco. Nonostante le grandi dimensioni degli sprite, le animazioni sono sempre coinvolgenti e spettacolari; poter ammirare le evoluzioni dei giocatori da una posizione privilegiata che segue costantemente il cuore dell'azione, poi, dà veramente l'impressione di partecipare a una autentica partita NBA.
Gli appassionati di questo campionato, tuttavia, devono prepararsi a subire una piccola delusione: presumibilmente per motivi di budget, *S'nJ'95* non può valersi della licenza ufficiale NBA. Solo i nomi delle città e i colori delle maglie, quindi, sono fedeli alla realtà; mancano invece i veri nomi dei giocatori e i simboli ufficiali delle squadre. Gli sprite che scendono in campo, comunque, hanno una fisionomia ben definita, che si ispira a quella degli autentici componenti delle squadre. Mancanza di

IT'S SHOWTIME!

La maggior parte dei lettori di Game Power probabilmente non lo avrà neanche sentito nominare, ma tutti i videogiocatori della vecchia generazione ricordano ancora con grande affetto *One-on-One*, glorioso titolo per Commodore 64 in cui Larry Bird e Julius "Magic" Earving si sfidavano all'ultimo rimbalzo, raggiungendo picchi di agonismo tali da frantumare il tabellone e causare l'interruzione del gioco, mentre un omino entrava in campo con scopa e paletta per raccogliere i cocci! *One-on-One* ha segnato uno spartiacque: da quel momento in poi ogni simulazione di basket che si rispettasse doveva tenere nella dovuta considerazione la compenente spettacolare. *NBA Jam*, con i suoi palloni infuocati e le elevazioni stratosferiche, ha recentemente rappresentato l'esempio più plateale di questo fenomeno; ma anche *Slam 'n Jam '95* sa offrire, al di là dei meccanismi di gioco veri e propri, momenti di grande spettacolo. È possibile eseguire un'alley-oop, raccogliendo in aria un passaggio e depositandolo al volo nel canestro; si possono contrastare e spingere gli avversari, buttandoli direttamente a terra nei casi più estremi; oppure si può decidere di controllare sempre un unico giocatore (invece di controllare sistematicamente quello in possesso di palla o quello più vicino all'azione): in questo caso si può dettare uno schema passando la palla, smarcandosi e chiamando nuovamente il passaggio; usando i tasti Left e Right, infine, si possono raddoppiare le marcature nei momenti più opportuni.

In quest'immagine e in quella tonda a centro pagina potete ammirare due degli spettacolari salti di *Slam 'n Jam*.

Uno degli aspetti più impressionanti di qsto titolo è certamente la dimensione degli sprite degli atleti.

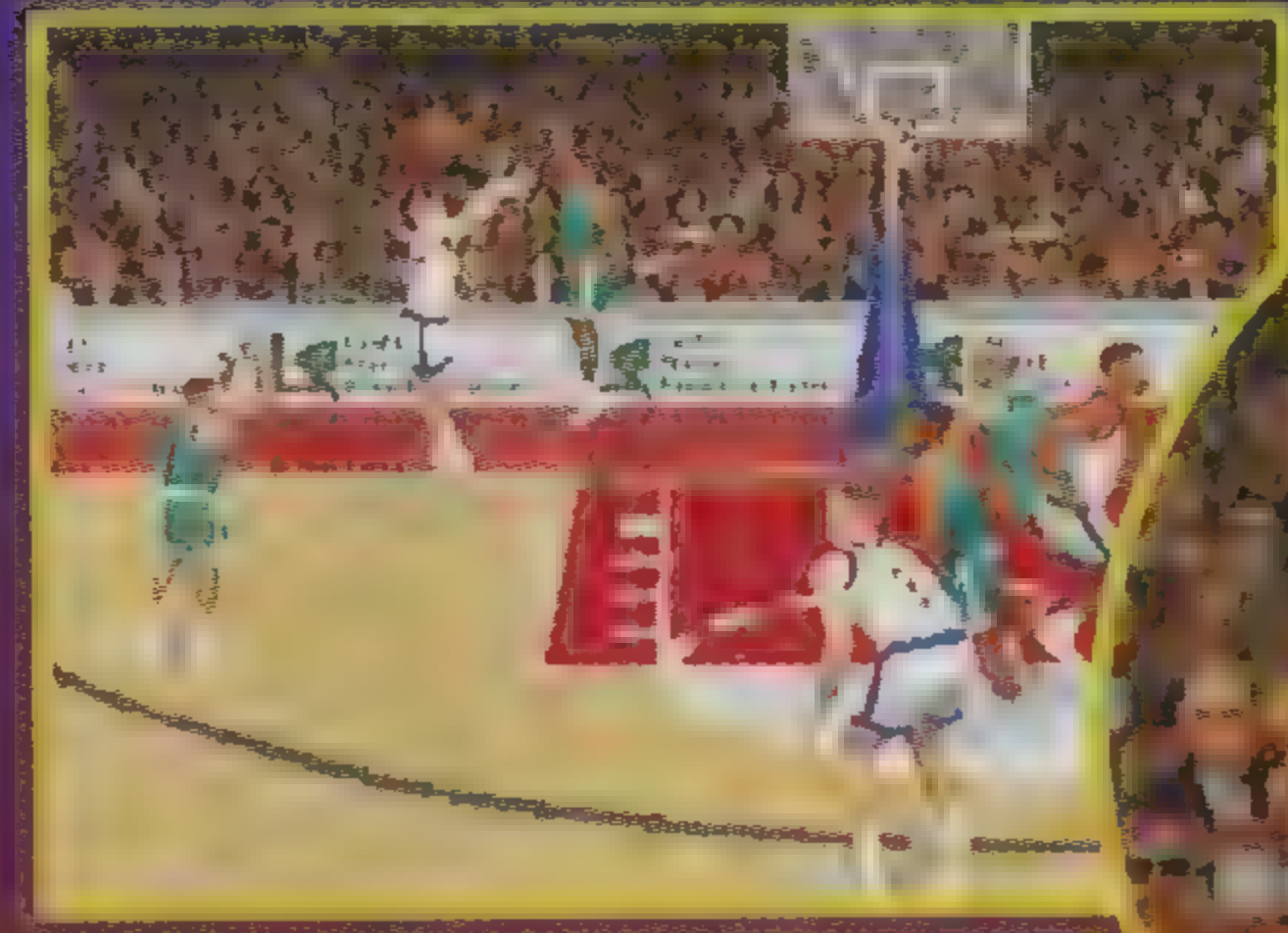
TV VIA CAVO

Appare evidente fin dalla prima occhiata che *Slam 'n Jam* vuole riprodurre l'impostazione televisiva delle partite NBA. Questa scelta non si traduce soltanto nelle sovraimpressioni che compaiono nella parte bassa dello schermo ogni volta che cambia il punteggio, ma implicano anche la presenza di una grande quantità di statistiche. Alla fine di ogni quarto di gioco, lo schermo si riempie di numeri che, in bell'ordine e con una veste grafica raffinata, analizzano nel più piccolo dettaglio le caratteristiche e le performance della squadra. A ogni giocatore è associato il nome, il ruolo, i canestri realizzati, i tiri da tre, i rimbalzi, i tiri liberi, i punti totali, i minuti giocati, gli assist, i falli e le palle rubate. Questa imponente mole di dati accompagna la squadra lungo tutto il corso della stagione e viene costantemente aggiornata e salvata: più che di un freddo agglomerato di cifre si tratta di un vero e proprio resumé che racchiude in sé la storia della squadra e assume ben presto un significato "affettivo" per il giocatore assidue.

Nonostante l'apparente confusione, l'azione di gioco si riesce chiaramente a seguire.

licenza a parte, non si può dire che questo gioco non riesca a riprodurre fedelmente le atmosfere delle partite NBA: la frenetica azione di gioco è accompagnata da effetti sonori veramente coinvolgenti, come il caratteristico pigolio delle scarpe sul parquet o il rumore causato dagli scontri fisici fra i giocatori. Il tutto, poi, è accompagnato dal commento di un autentico speaker americano: si tratta di Van Earl Wright, telecronista della CNN, la cui voce è stata registrata e digitalizzata sul CD-ROM per conferire a ogni partita l'inconfondibile colonna sonora della televisione USA.
Una tale cura per l'aspetto audiovisivo, comunque, non ha portato a trascurare la sostanza del gioco: sotto la brillante superficie degli effetti grafici e sonori, questo titolo cela un cuore simulativo, immediato e complesso al tempo stesso: da una parte ogni giocatore sarà in grado, fin dalla prima partita, di imbastire azioni spettacolari ed estremamente appaganti; dall'altra, a mano a mano che si susseguono le sedute di gioco, si scoprono nuove sfumature nel controllo dei giocatori o nell'applicazione degli schemi che rendono *S'nJ'95* un'esperienza appetibile anche sul lungo periodo.

• Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (To)

Oltre al punteggio e al tempo appariranno su schermo altri dati importanti.

Un'ottima azione sotto canestro: un block ben riuscito.

L'effetto di trasparenza dietro il canestro permette di avere una buona visuale.

La schermata che ci introduce ai quarti di finale dei Play-Off del campionato.

Buona elevazione e precisione: le caratteristiche di un buon cestista!

SLAM 'N' JAM

Slam 'n Jam '95 è indubbiamente un buon esordio per la nuova collana di simulazioni sportive della Crystal Dynamics: il gioco offre un'impostazione originale (ma non fine a se stessa) e riesce a garantire una buona dose di autentico divertimento. Il sistema di controllo è flessibile al punto giusto e comunica un bel feeling tanto ai giocatori alle prime armi quanto ai più esperti. La realizzazione tecnica, dal canto suo, è priva di pecche e si segnala per alcuni tocchi di classe, come il bell'effetto di trasparenza, che permette di seguire l'azione anche quando il punto di vista è posto dietro al tabellone, o l'inclusione del parlato digitale del telecronista. Gli elementi di originalità, inoltre, non si esauriscono con l'adozione della prospettiva "dinamica", ma coinvolgono anche aspetti di dettaglio, come il meccanismo di realizzazione dei tiri liberi (provare per credere). Insomma, dopo Gex, la Crystal Dynamics conferma di aver superato la sua fase "tanto FMV, poca sostanza". Ora attendiamo l'uscita del baseball e del football americano.

AGIRE & PENSARE

A P

3DO

GIOCABILITA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il sistema di controllo è efficace: i tre tasti del joypad cambiano funzione quando la squadra passa da una fase offensiva a una difensiva e tutto funziona a dovere.

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

[illegible]

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Veramente sostanzioso lo spessore di *S'nJ'95*. La possibilità di configurare a piacere la modalità di gioco e di salvare la stagione garantisce una buona longevità.

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il sonoro è uno dei punti di forza di questo [illegible] commento digitalizzato del telecronista.

50 60 70 80 90 100

3DO 82

SOTTO CONTROLLO

Per raddoppiare una marcatura da sinistra

Per controllare i giocatori

Per accedere alla fase di replay

Per chiamare un time-out

Per raddoppiare una marcatura da destra

Per tirare/bloccare

Per passare la palla/selezionare i giocatori in difesa

Per accelerare la corsa/rubare palla all'avversario

Casa: INFOGRAMES
N°Giocatori: 1
Continua?: PASSWORD
Livelli di difficoltà: 3

SPIROU

Spirou è nato sulle "Bande Dessinée" che avevano come protagonista Gastone La Gaffe.

La Vicenda...
A New York si sta svolgendo il "Video Simposio" Internazionale di Ricerca Scientifica a cui sono invitati i nomi di maggior prestigio della comunità scientifica internazionale. Fra di essi, troviamo il Conte di Champignac, un eminente micologo, nonché geniale inventore di fama mondiale, che in tale occasione si accinge a svelare i segreti di ognuna delle sue stupefacenti invenzioni. Tutto sembra svolgersi per il meglio, quand'ecco comparire in scena la malefica Cianura, decisa a impadronirsi delle invenzioni del conte e avere così il controllo su macchine e robot con un unico scopo: assoggettare l'umanità! Spirou, venuto a conoscenza della terribile notizia, decide, con l'aiuto del fedele compagno Spip, di liberare il conte e di neutralizzare Cianura...
Ispirato all'omonima serie a cartoni animati di produzione francese (praticamente sconosciuta in Italia), co-prodotta dalla stessa TV di stato e attualmente trasmessa sul primo canale (TF1), Spirou è l'ennesimo platform-game di casa Infogrames a seguire una politica ben precisa di tie-in: ricordiamo infatti, tra le produzioni più recenti, Asterix & Obelix (di cui trovate la recensione sulle stesse pagine di questo numero), e The Smurfs (anche se quest'ultimo è, più propriamente, da considerarsi di produzione belga). Facile da riconoscere e da ricordare per la sua caratteristica faccia rotonda, per le sue orecchie a sventola nonché per il suo ciuffetto, biondo e sbarazzino, Spirou è un intraprendente e generoso ragazzino di circa dodici anni, indossa un'inconfondibile uniforme da lift d'albergo (il manovratore degli ascensori, come si usava tanti anni fa) e ricorda, per molti aspetti, un altro celebre connazionale:

I fondali sono piuttosto scarni, ma non si può certo dire che i personaggi siano stati disegnati male!

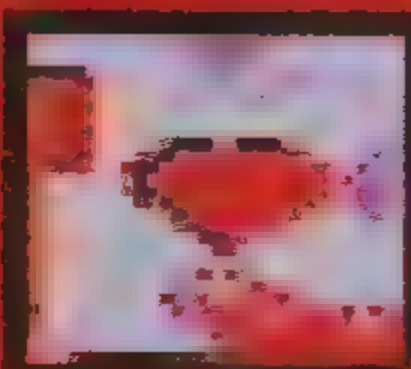
La parte subacquea del gioco rende indispensabile l'utilizzo delle bombole ad ossigeno, pena la perdita di una vita.

QUATTRO PASSI ATTRAVERSO LO SPECCHIO...

... Anche se lo specchio in questione non è quello che conduce nel fantastico mondo di Alice o delle altre stravaganti creature dell'universo di Lewis Carrol, ma soltanto in quello, pur straordinario, di *Spirou* e del suo inseparabile compagno Spip. In genere, i platform game sono letteralmente imbottiti di oggetti-bonus vari ma, in questo, Spirou si discosta decisamente dalla media. Pochi oggetti essenziali, accompagnati da alcune delle più bizzarre invenzioni del conte di Champignac. Vediamoli insieme...

LA TESTA DI SPIROU

Visualizzata sullo schermo in alto a sinistra. Quando Spirou viene colpito, scompare una delle cinque barre di energia che la compongono. Se viene ferito per la quinta volta, la sua testa comincia a lampeggiare, e un'ulteriore collisione costerà una vita al povero Spirou...

IL CUORE

Ridà una vita a Spirou e, come potete immaginare, è il bonus più utile disponibile tra la varia paccottiglia che il gioco offre. Ogni livello ne mette a disposizione almeno uno, anche se non è sempre di immediata localizzazione. Attenzione ai cuori-trappola che vi obbligano a perdere una vita per recuperare un cuore!

LA BOMBOLA D'OSSIGENO

Quando Spirou è in acqua ha a disposizione una bombola d'ossigeno che gli conferisce una certa autonomia. Quando il personaggio esce nuovamente dall'acqua la bombola viene ricaricata. Se, alla fine della vostra riserva d'ossigeno, vi troverete ancora in immersione, perderete irrimediabilmente una vita.

LA CHAMPIZENA

È indispensabile negli inseguimenti aerei. Per averla bisogna distruggere determinati robot di Cianura. Non averla invece, significa andare incontro al rischio di rimanere a corto di carburante. Naturalmente, trattandosi di un aereo, questo comporta il pericolo di precipitare e schiantarsi al suolo, perdendo così una vita e rischiando di compromettere l'esito dello schema e della missione!

IL CAPPELLO DI SPIROU

Compare sullo schermo in basso a sinistra. Dopo averne raccolti 50 riceverete una vita supplementare.

IL MICROPULSORE

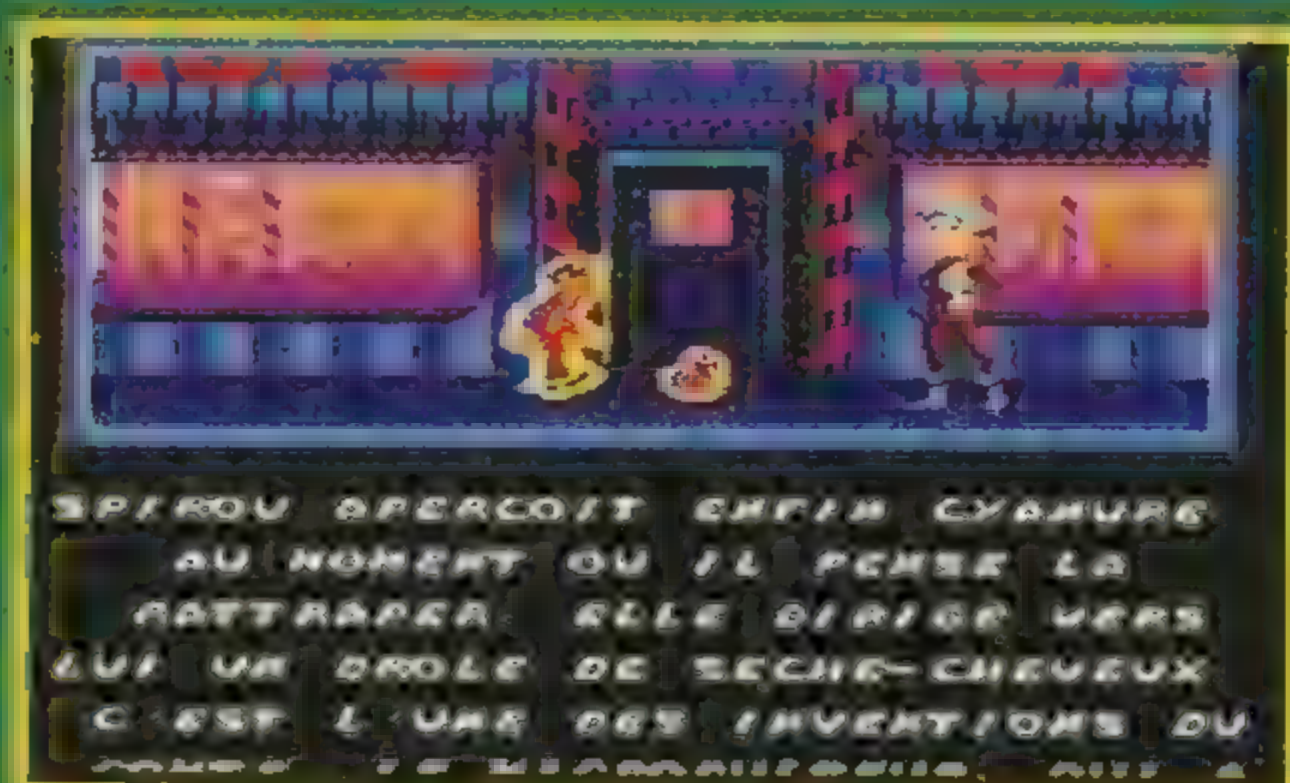
È un apparecchio che assomiglia a un asciugacapelli, e permette di rimpicciolire e rendere microscopici i nemici, anche quelli più ostici...

IL SABBIATRON

È un oggetto che assomiglia un po' a un ombrello, ma che permette di trasformare la pietra in un mucchio di sabbia.

LA FIALA DI ZZI

Contiene un concime per piante di straordinaria potenza. Spargendolo su determinate piante consente di risolvere passaggi altrimenti irrisolvibili. In alcuni punti il suo possesso è assolutamente indispensabile!

Il gioco alterna schemi a scorrimento tradizionale, ad altri più complessi.

Non preoccupatevi delle scritte in francese, il gioco verrà tradotto in italiano.

Tintin. Suo compagno fisso è un dispettoso e vivacissimo scoiattolo di nome Spip che lo segue dappertutto e che spesso ha un ruolo attivo nelle sue avventure. Non fa certo eccezione in questo gioco, in cui spesso interviene per indicare al protagonista la strada giusta da percorrere, o per avvisarlo di pericoli imminenti. Il titolo è fondamentalmente un platform di tipo tradizionale, nell'accezione "moderna" del termine, cioè con schemi classici di piattaforme che si alternano a stage alternativi, come sequenze di combattimento, inseguimenti subacquei, duelli aerei e sezioni a percorso con scrolling orizzontale forzato. La difficoltà è generalmente ben calibrata, anche se in certi punti risente di un'eccessiva casualità nelle collisioni degli sprite. Ultimo particolare, il gioco, in Italia si chiamerà Spiru, perderà quindi la "o" di origine francofona.

• *Vordak*

SPIROU

Il discorso è sempre lo stesso: cosa spinge una casa affermata e di prestigio, come, in questo caso, la Infogrames, a sfornare un nuovo platform game, per quanto di pregevole fattura, e immetterlo su un mercato già inflazionato da questo genere? La domanda successiva è: quale genere è così poco inflazionato da lasciare presagire un discreto successo già in partenza? La risposta è: nessuno! Il vero problema, in fondo, è proprio questo: l'universo dei giochi per console a sedici bit è saturo, tutti i generi ludici più tradizionali dispongono ormai di una lista lunga come il naso di Dupont: sportivi, platform, guida, sparatutto, picchiaduro, simulazioni, strategici, GdR, puzzle. L'unica via di scampo è allora costituita dai cosiddetti tie-in. L'unica suddivisione ragionevole riguarda la qualità dei giochi, per distinguere i buoni prodotti dalle mediocrità che si nascondono dietro una luccicante confezione. Non è il caso di *Spirou* che pur non aspirando all'olimpo, riesce comunque a presentarsi con un livello qualitativo più che dignitoso!

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il sistema di gioco è quello dei platform game classici, cioè collaudato e istintivo. L'unica pecca che si può trovare è una non perfetta gestione delle collisioni

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

[illegible]

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Gli schemi sono abbastanza vari, e alternano livelli di tipo tradizionale con stage "alternativi", ma il livello di originalità non si discosta troppo dalla media...

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

[illegible]

MD 77

SOTTO CONTROLLO

Per mettere il gioco in pausa

Per sparare

Per saltare

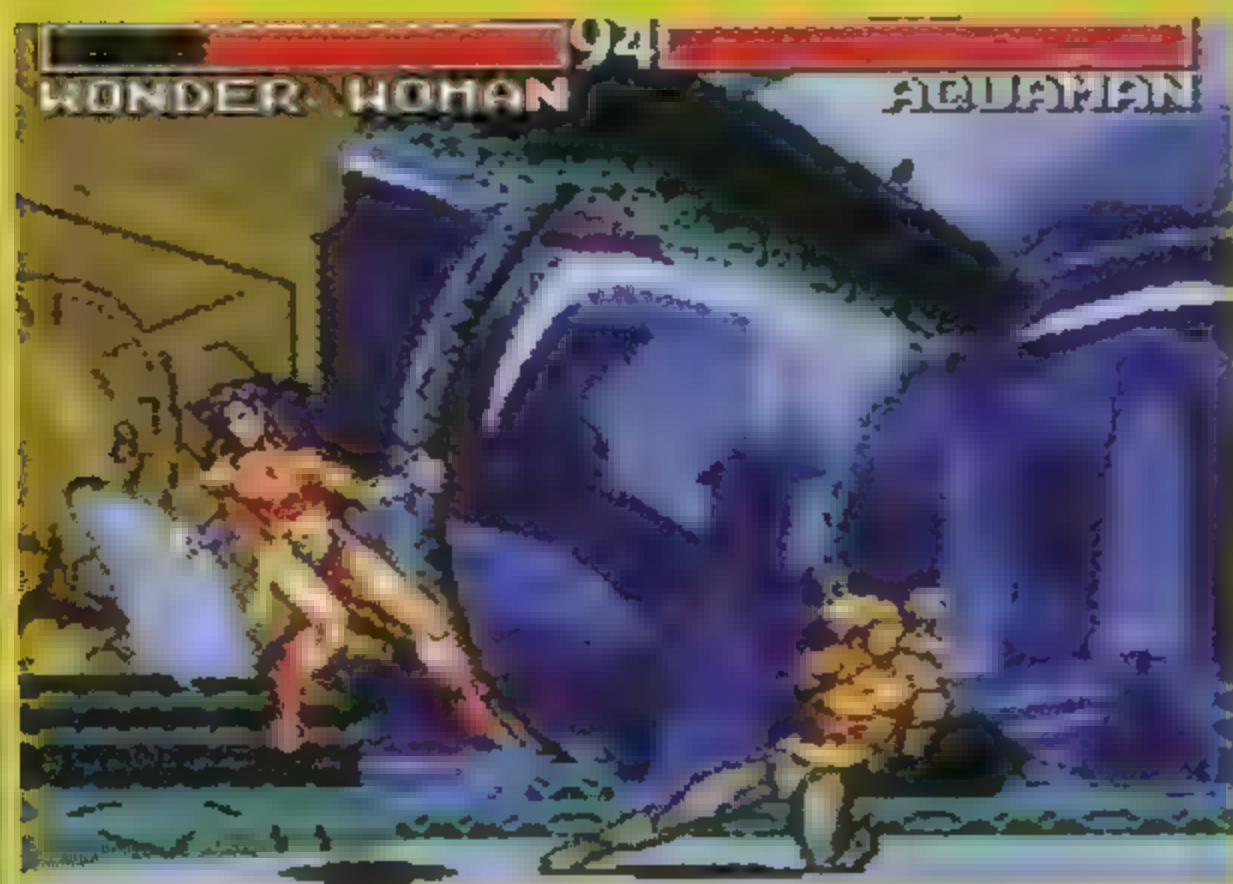
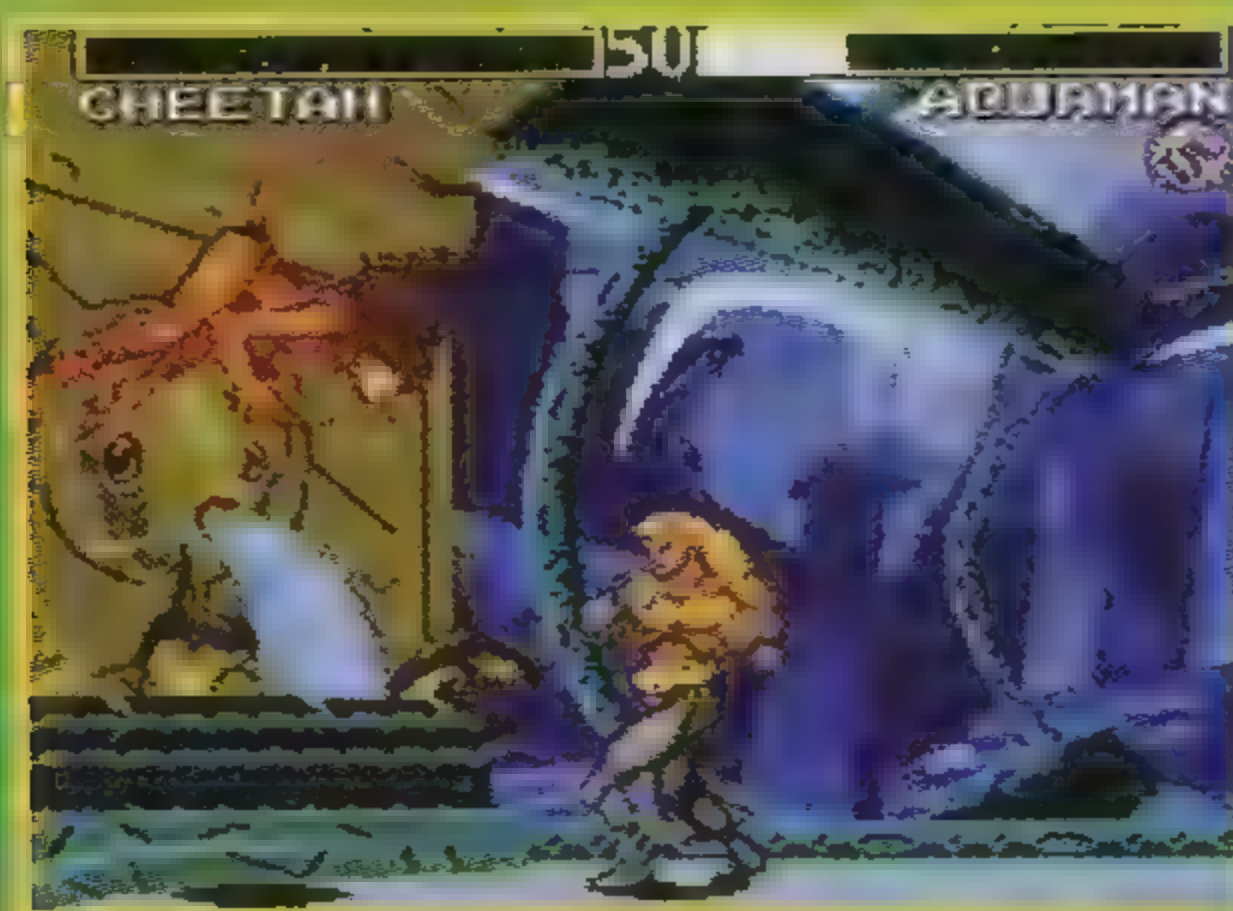
Per correre

Per controllare i movimenti di Spirou

Casa: SUNSOFT/ACCLAIM
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 5

JUSTICE LEAGUE TASK FORCE

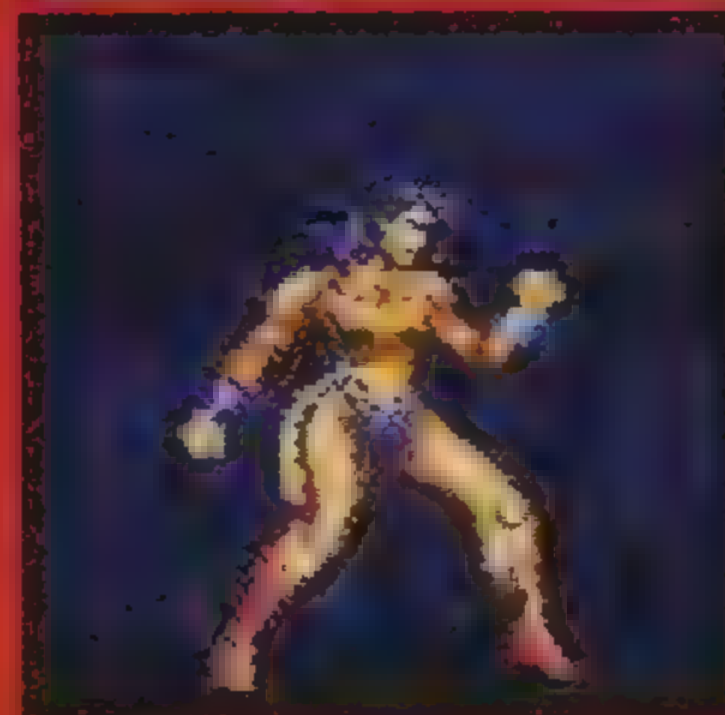
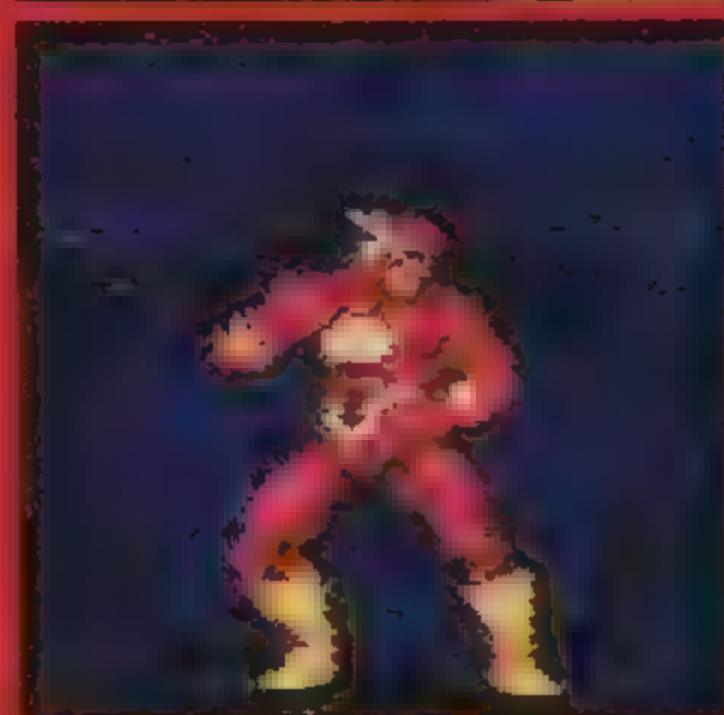
Avvertenza: chi ne ha fin sopra le scatole di picchiaduro e affini, zompi a piè pari queste due paginette che raccontano dell'ennesimo beat'em up che compare sui nostri beneamati SNES.
Bene, allontanati i deboli di stomaco dal pericolo di un'indigestione, posso passare alla descrizione del gioco. Cominciamo dai personaggi: i lettori dei fumetti della DC Comics saranno felici di poter rompere le ossa agli amici con Batman, Superman, Aquaman, Freccia Verde e tizi scelti tra gli amici e gli avversari dei super-eroi appena citati. Purtroppo, i personaggi sono solamente nove e questo non depone troppo a favore di *JL*. Le cose vanno meglio quando si parla della grafica: ben disegnati e animati i lottatori e discreti i fondali, anche se la scelta dei colori non sembra essere sempre convincente. Il sonoro varia da mediocre a buono per quanto riguarda i brani suonati (in un picchiaduro... suonati! Ah! Ma come fate a trattenervi dallo sbellicarvi dalle risa-

Sopra, Green Arrow contro Superman (come nel Ritorno del Cavaliere Oscuro di Miller). *A fianco,* Aquaman in azione.

Non sapevamo che Aquaman fosse misogino: guardate qui sopra...

...E anche in questo caso ha a che fare con nemici di sesso femminile.

SUPER-EROI E SUPER-BUZZURRI

SUPERMAN
Può volare, emettere la letale vista calorica, alitare un fiato gelido e sferrare un micidiale pugno scagliandosi in avanti.

BATMAN
Lancia il batarang, si scaglia dall'alto sfruttando un uncino, colpisce con calci rotati e dispone anche di bombe fumogene.

DARKSEID
Raggio dagli occhi, un pugno rovesciato, una testata dagli effetti sciagurati, una pericolosa ginocchiata. È un po' lento...

WONDER WOMAN
Calci volanti, lacci d'energia, possibilità di volare e di usare il polso come scudo, ma il fascino è l'arma più pericolosa...

FLASH
Tutta all'insegna della velocità: pugni in rapida successione, cariche, uppercut ed incursioni sotto forma di tornado.

DESPERO
Questo bel tizio spara un potente raggio dagli occhi e può colpire con poderosi calci e con la robusta pinna che ha sulla testa.

AQUAMAN
Attacchi liquidi, un mortifero uppercut rotante e un bel calcio in scivolata che risulta davvero pericoloso.

GREEN ARROW
Il nostro arciere verde lancia frecce a tutto spiano: di fuoco, di ghiaccio, in orizzontale, in diagonale, al volo, al pepe verde.

CHEETAH
Una creatura della giungla che dimostra tutta la sua aggressività a suon di artigli portati con tutti gli arti di cui dispone.

Cheetah è una combattente da non sottovalutare: l'agilità è il suo forte!

Freccia Verda è riuscito a immobilizzare Superman!

Batman, col la divisa "vecchia" cerca di colpire Flash piombando dall'alto.

te! Suvvia, siate spontanei...) nei vari schermi, mentre si fa notare l'incomprensibile mancanza delle frasi digitalizzate che annunciano l'inizio del match e le mosse più spettacolari.
A salvare dalla semplice sufficienza questo gioco arriva il cosiddetto fattore "Stritfaitadue", ossia massicce dosi di giocabilità e di spessore tecnico/tattico che lo rendono una vera delizia: immediatezza nell'esecuzione delle mosse e colpi speciali attivabili in massima parte con mezzelune e rotazioni di 90° gradi tanto familiari agli amici di Ryu e Ken. Detto fra noi, la cosa mi riempie di gioia, dato che stiamo parlando del campione riconosciuto della categoria, mica di *Golden Fighter*: un vecchio proverbio siriano dice che se proprio bisogna copiare, allora tanto vale copiare il migliore. Evidentemente, alla Sunsoft dispongono di carta carbone di ottima qualità.

• Paddy

Batman è sicuramente molto potente ma contro la super-velocità di Flash...

... Come potete ben vedere, non ha davvero molte speranze di vittoria!

JUSTICE LEAGUE - TASK FORCE

Ora di storia, ragazzi: il gioco è stato sviluppato dalla Blizzard Sunsoft ma, dato che la casa giapponese sta riducendo la propria attività nel Paese di Bart Simpson, è stato deciso che la potentissima Acclaim distribuirà questo bel titoletto. Fatta questa doverosa premessa, torno al gioco vero e proprio. Come già detto, richiama molto da vicino per tecnica richiesta al giocatore e spessore tattico (leggi numerose tecniche di attacco e di difesa, presenza di combo e contromosse adatte alla maggior parte dei colpi portati dagli avversari), oltre che per l'ottima giocabilità, il mito, l'Innominabile capcomiano. Questo fatto è buono e giusto, ma potrebbe essere al tempo stesso un deterrente verso i puristi che potrebbero decidere di "accontentarsi" di *SSFII*, conservando i soldi deputati all'acquisto di questa cartuccia ad altri più nobili scopi. Tuttavia, se mangiate pane e hadouken credo che non resisterete alla tentazione di cimentarvi anche con Batman, Superman e compagnia menante. Il gioco è bello e merita, ma solo se amate i picchiaduro più della vostra/o fidanzato.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÀ 9/10

Il vero punto di forza del gioco: praticamente identica a quella di SSFII. Quindi andate a rileggere la recensione di quel mito e azzeccatela qui sopra con lo scotch

GRAFICA 7/10

SFIDA 8/10

Sia chiaro, vale solo per la possibilità - scontata, peraltro - di giocare in due e per il tempo che impiegherete a padroneggiare i super-eroi, perché nove personaggi sono un po' pochini...

SONORO 6/10

SNES **80**

SOTTO CONTROLLO

Sposta coloro che si menano senza sosta

Pugno forte

Calcio forte

Pugno medio

Calcio medio

Calcio debole

Pugno debole

VALLE D'AOSTA
Aosta - Mastro Geppetto - via Croce di Città, 73

PIEMONTE
Alba (CN) - Centro Gioco Educativo - via Pertinace, 3
Alessandria - Gioco - via Mazzini, 38
Asti - Centro Gioco Educativo - via Q. Sella, 3
Biella - Giovannacci & C. sas - via Italia, 14
Biella - Il Talismano - via Italia, 45
Biella - Camelot - via Pietro Micca, 33
Biella - Hobbyland - via Bertodano, 1
Borgomanero (NO) - Libr. Il Dialogo sas - v.le Marazza, 16
Casale Monferrato (AL) - Riposio Giochi - via Roma, 181
Cuneo - Centro Gioco Educativo - contrada Mondovì, 22
Cuneo - Centro Gioco Educativo - via Carlo Emanule, 20
Ivrea - Didattica Più - via Guarnotta, 33
Orbassano - La Cartolibreria Peano - via San Rocco, 1/b
Moncalieri - Centro Gioco Educativo - via S. Croce, 26
Novara - Libreria La Talpa - v.le Roma, 21/F
Novara - Dialoghi Giochi - v.so Cavallotti, 21
Rivoli (TO) - Centro Gioco Educativo - via Rombò, 35/H
Savigliano (CN) - Città del Sole - via Mazzini, 21/23
Torino - Libreria Zanaboni - c.so Vittorio Emanuele, 41
Torino - Librerie Internazionali SpA - via Roma, 80
Torino - Libreria Feltrinelli - p.zza Castello, 9
Torino - Centro Gioco Educativo - c.so Peschiera, 160
Torino - Games Center - via Lagrange, 15
Torino - Girotondo Tre - c.so Somelier, 33
Torino - Edit. Univ. Levrotto & Bella - c.so V.Emanuele, 26
Torino - Biblos di Artemisia srl - via Cardinal Fossati, 5/6
Vercelli - Dialoghi Giochi - via G. Ferraris, 53

LOMBARDIA
Bergamo - Città del Sole - via Paglia, 9
Bergamo - Polaris - via Moroni, 84
Brescia - Cartolibreria Duca Maurizio - via Lamarmora, 72
Brescia - Barbanzè - via Mazzini, 24
Como - Magazzini Mantovani - via Plinio, 11
Como - Città del Sole - via Milano, 301
Cremona -New Model - c.so Mazzini, 79
Cremona - Città del Sole - galleria XXV Aprile
Desenzano (BS) - Mega Byte - via Castello, 1
Desenzano (BS) - Pegaso - via Roma, 34/a
Lecco (CO) - Cattaneo Luigi - via Roma, 52
Mantova - Libreria Fumettistica - via Nazario Sauro, 8
Milano - Stratelibri srl - via Paisiello, 4
Milano - Pergioco srl - via S. Prospero, 1 (Cordusio)
Milano - Giochi dei Grandi - via Santa Tecla, 8
Milano - Messaggerie Solferino - via Solferino, 22
Milano - Libreria Feltrinelli - c.so Buenos Aires, 20
Milano - Libreria dello Sport - via Carducci, 9
Milano - Camelot - via Piacenza, 24
Milano - Johnny Reb - via Roncaglia, 18
Milano - La Borsa del Fumetto - via Lecco, 16
Milano - Nuova Libreria Dante srl - via Dante, 12
Milano - Libreria Intern. Ulrico Hoepli - via Hoepli, 5
Milano - Libreria Feltrinelli - via Manzoni, 12
Milano - Libreria Feltrinelli - via Santa Tecla, 5
Milano - Pergioco srl - via Aldrovandi (Lima)
Monza - Hyperion di Bruna Bencini - via Bergamo, 20
Monza - Città del Sole - via Carlo Alberto, 33
Morbegno (SO) - Città del Sole - vicolo Colombo
Pavia - La Cicogna - c.so Garibaldi, 24
Seregno (MI) - Città del Sole - via Garibaldi, 34
Sesto S. Giovanni - Libreria Tarantola - via Roma, 7
Varese - Città del Sole - via Avegno, 15
Varese - Lib. Marco Pontiggia - c.so Aldo Moro, 3
Varese - Centro Gioco Didattico sas - via Avegno, 15

VENETO
Este (PD) - Marchetto - p.zza Trento, 28
Mestre - Didattica e Ufficio 80 - via Cappuccina, 46/C
Mestre - Nido del Drago - via Palazzo, 50
Padova - Libreria Feltrinelli - via S. Francesco, 7
Padova - Città del Sole - via S. Martino e Solferino, 102
Verona - Città del Sole - Via Cattaneo, 8
Vicenza - De Bernardini - p.zza delle Erbe, 13
Vicenza - Dreem Master - contrà San Marco, 38
Treviso - Libr. Tarantola Alessandro - via S.Margherita, 32

TRENTINO ALTO ADIGE
Trento - Giochi Creativi - via Calepina, 36

FRIULI VENEZIA GIULIA
Gorizia - Giocolandia - via Buonarroti, 6/B
Gorizia - Faidutti srl - via Oberdan, 6/22
Pordenone - Cartolibreria Universale - via Penne Nere, 1/B
Pordenone - Il Barone Rosso - via Colonna, 12/A
Sacile (PN) - Elefantino Rosa Model - via Dante, 26
San Danile del Friuli (UD) - Storn Centre - via Di Mezzo, 7
Trieste - Euromodel - via Conti, 16
Trieste - Orvisi - via Ponchielli, 3
Trieste - Città del Sole - via Timeus, 4
Udine - Città del Sole - p.zza S. Cristoforo, 14
Udine - Regalcarta di Alviggi Stefano - via Gemona, 39

LIGURIA
Chiavari (GE) - La Zafra - via M. della Liberazione, 36/2
Finale Ligure (SV) - Libreria Cento Fiori - via Ghiglieri, 1
Genova - Libreria Feltrinelli - via XX Settembre, 231/233
Genova - Centro Gioco Educativo - via Santa Zita, 8/rosso
Genova - Libr. Inter.ale Di Stefano - via C.R. Ceccardi, 40/r
Genova - Dice & Dragons - salita del Fondaco, 6/R
Genova - Libreria Feltrinelli - via P.E. Bensa, 32/r
Imperia - La Talpa di Puppo Giacomo - via Amendola, 20
San Remo (IM) - Pon Pon - via Matteotti, 140
Savona - Libreria G.B. Moneta - via P. Boselli, 8/rosso
Savona - Cartolibreria Arianna - via Verdi, 8/r

EMILIA ROMAGNA
Bologna - Il Fenicottero - via Farini, 6
Bologna - Libreria Feltrinelli - p.zza Ravegnana, 1
Bologna - Libreria Nanni Arnaldo - via Musei, 8/a-b-c
Bologna - L'Awele - strada Maggiore, 17
Bologna - Libreria Feltrinelli - p.zza Galvani, 1/H
Bologna - Libreria Feltrinelli - via Larga, 41
Bondeno (FE) - Il Giocattolo - p.zza Garibaldi, 41
Cervia (RA) - Città del Sole - v.le dei Mille, 30
Faenza - Città del Sole - voltone della Molinella
Faenza - Re Artù - via Pasolini, 3
Ferrara - Città del Sole - via del Podestà, 3
Ferrara - Libreria Feltrinelli - c.so Garibaldi, 30/A
Forlì - Libreria Cappelli - c.so della Repubblica, 54
Forlì - Dado e Dada - Centro Commerciale Porta Ravaldino
Forlì - PTB Giocattolo - c.so Repubblica, 134
Forlì - Edicola-Libreria Masi Livio - via A. Costa, 82
Imola (BO) - Al Giocattolo - via Aldrovandi, 16
Modena - Orsa Maggiore - p.zza Matteotti, 20
Modena - Idea Giochi - via Tomaso Badia, 16
Modena - Libreria Feltrinelli - via Cesare Battisti, 17
Parma - Fiaccadori srl - via al Duomo, 8/a
Parma - Giocapiù - via Farini, 48
Parma - Hobby Center - via Torelli, 1
Parma - Lettoriletto - borgo Felino, 54/A
Piacenza - Casa del Giocattolo - via Cittadella, 10
Ravenna - Stelle e Strisce - via Roma, 178
Reggio Emilia - Bajaland - via Sforza, 7
Reggio Emilia - Città del Sole - via Franzoni, 6/B
Rimini - Emporio Brigliadori - via Gambalunga, 50
Rimini - Città del Sole - porta Gregorio da Rimini, 13
Rimini - Libr. del Professionista - via XXII Giugno, 3
Sassuolo (MO) - Libreria Incontri - p.zza Libertà, 29

MARCHE
Ancona - Libreria Feltrinelli - c.so Garibaldi, 35
Falconara (AN) - Mondo Piccino - via Nino Bixio, 18/A
Iesi (AN) - L'Albero dei Sogni - c.so Matteotti, 105
Pesaro - Cico Hobby - c.so XI Settembre, 35
Pinerolo - Centro Gioco Educativo - via Buniva, 8
Recanati (MC) - Ogni Diletto e Gioco - via Roma, 1/A
Senigallia (AN) - Fantasia Giochi - via Marchetti, 67
Urbino - Supermarket del Giocattolo - via V. Veneto, 41

ABRUZZI
Pescara - Città del Sole - v.le Regina Margherita
Pescara - Libreria Feltrinelli - C.so Umberto, 5/7

TOSCANA
Firenze - Stratagemma sdf - via Alfani, 34/36R
Firenze - Libreria Feltrinelli - via dei Cerretani, 30
Firenze - Bookstop - v.le dei Mille, 85/R
Firenze - Città del Sole - borgo Ognissanti, 37/r
Firenze - G.P.L. srl Libreria Marzocco - via De' Martelli, 22 r
Livorno - Dragon's Lair - via Garibaldi, 44
Lucca - Città del Sole - via Mordini, 49
Massa - L'Antro del Drago - via Angelini, 18
Monsummano Terme (PT) - Lapardi - v.le Martiri, 18/20
Pisa - Libreria Feltrinelli - c.so Italia, 50
Prato - Libreria Il Gufo - via dei Tini, 114
Siena - Messaggerie Bassi - via di Città, 6/8
Siena - Libreria Feltrinelli - via Banchi di Sopra, 64/66
Siena - GI & Co. - via Camoglia, 111
Viareggio (Lu) - Libreria della Versilia - via C. Battisti, 70

UMBRIA
Perugia - Brama - via Cortonese, 1/E
Terni - Babylandia - via Orazio Nucola, 7
Terni - Libreria Feltrinelli - Centro Commerciale COSPEA

LAZIO
Frosinone - Arkham - via Tiburtina, 52/54
Latina - Cartolibreria Isonzo - via Priverno, 3
Roma - Pergioco - via degli Scipioni, 109/111 (Ottaviano)
Roma - Strategia & Tattica - via del Colosseo, 5
Roma - Libreria Feltrinelli - l.go Torre Argentina, 5/a
Roma - Libreria Feltrinelli - via V.E. Orlando, 84/86
Roma - Libreria Feltrinelli - via del Babbuino, 39/40
Roma - Anapo - via Nemorense, 37/C
Roma - Baby's Store - v.le XXI Aprile, 56/64
Roma - Città del Sole - via della Scrofa, 65
Roma - Coorte Tiberina - via Conte Verde, 45/A
Roma - La Macchina del Tempo - via Tarquinio Prisco, 50
Roma - Magic Scroll - v.le Appio Claudio, 220/222
Roma - Marzi Otello - p.zza Filippo Carli, 4
Roma - Libreria Arion srl - C.to Comm.le La Romanina
Roma - Libreria Futura - viale Libia, 95
Viterbo - Apriti Sesamo - via della Sapienza, 1

CAMPANIA
Napoli - Libreria Feltrinelli - via T. d'Aquino, 70
Napoli - Gioco e Strategia - Salita Arenella, 22/d
Napoli - Libreria Guida 2 srl - via Merliani, 118
Napoli - Città del Sole - via Kerbakker, 46
Napoli - Effetto Gioco - via Solimena, 37
Napoli - Il Mondo di Camelot - p.zza Olivella, 19
Napoli - Guida Portalba - via Port'alba, 20/23
Salerno - Libreria Feltrinelli - p.zza Barracano, 3/5
Salerno - Free Time - via Clemente Mauro, 1/3

BASILICATA
Matera - Città del Sole - via La Croce, 8
Potenza - Città del Sole - via Vescovado, 19

PUGLIA
Bari - Libreria Feltrinelli - via Dante, 91/95
Bari - Città del Sole - via dell'Arca, 14
Brindisi - Città del Sole - p.zza Cairoli, 37
Foggia - Città del Sole - via Valentini Vista Franco, 8
Lecce - Città del Sole - via B. Croce, 16
Taranto - Città del Sole - via Nitti, 57

SARDEGNA
Cagliari - Libreria Cocco - via Carlo Felice, 76
Cagliari - Città del Sole - via Abba, 21/A
Oristano - Didagiò - Vico Solferino, 6
Sassari - Città del Sole - via Usai, 31
Sassari - Azuni di Longobardi Antonio - v.le Mancini, 15

SICILIA
Catania - Lib. De Martinis Associati - via F. Crispi, 235
Catania - Città del Sole - v.le Ionio, 40
Palermo - L.M. di Carzan Giulio - via G. Leopardi, 65
Palermo - Città del Sole - via Libertà, 43

Compilare, ritagliare e spedire a Studio Vit, via Aosta 2, 20155 Milano - tel. 33100413

Desidero ricevere n.... copie del libro FANTACALCIO Serie A 95/96 a L. 28.000 cad. (più L. 2.000 di spese di sped.)

Nome..

Cognome..

Via..

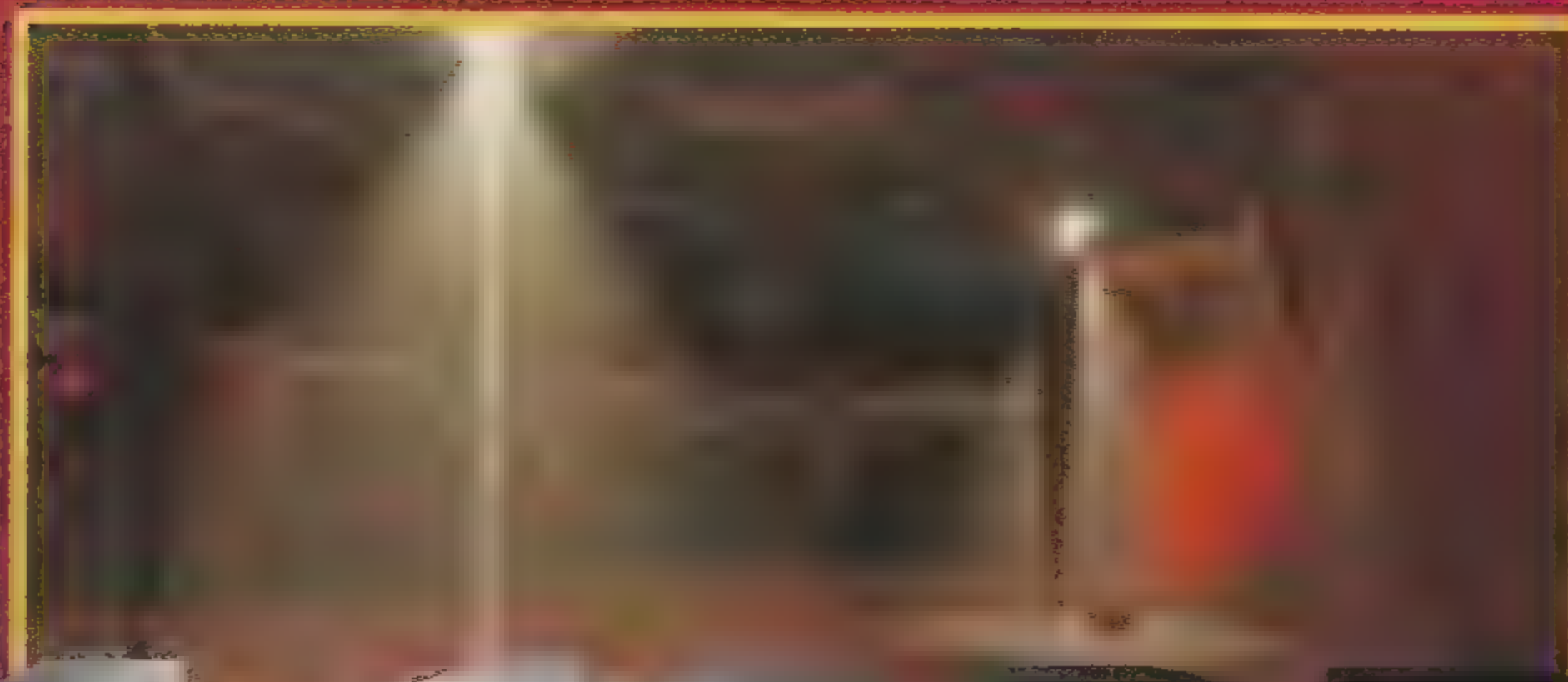
Cap.................... Città..................................

SISTEMA DI PAGAMENTO
- ❑ pagherò in contanti alla consegna + costo dei diritti di
- ❑ contrassegno
  - ❑ pago subito e allego in busta chiusa:
  - ❑ assegno bancario o circolare intestato a Studio Vit ricevuta originale di versamento su c/c postale n.17200205 intestato a Studio Vit.

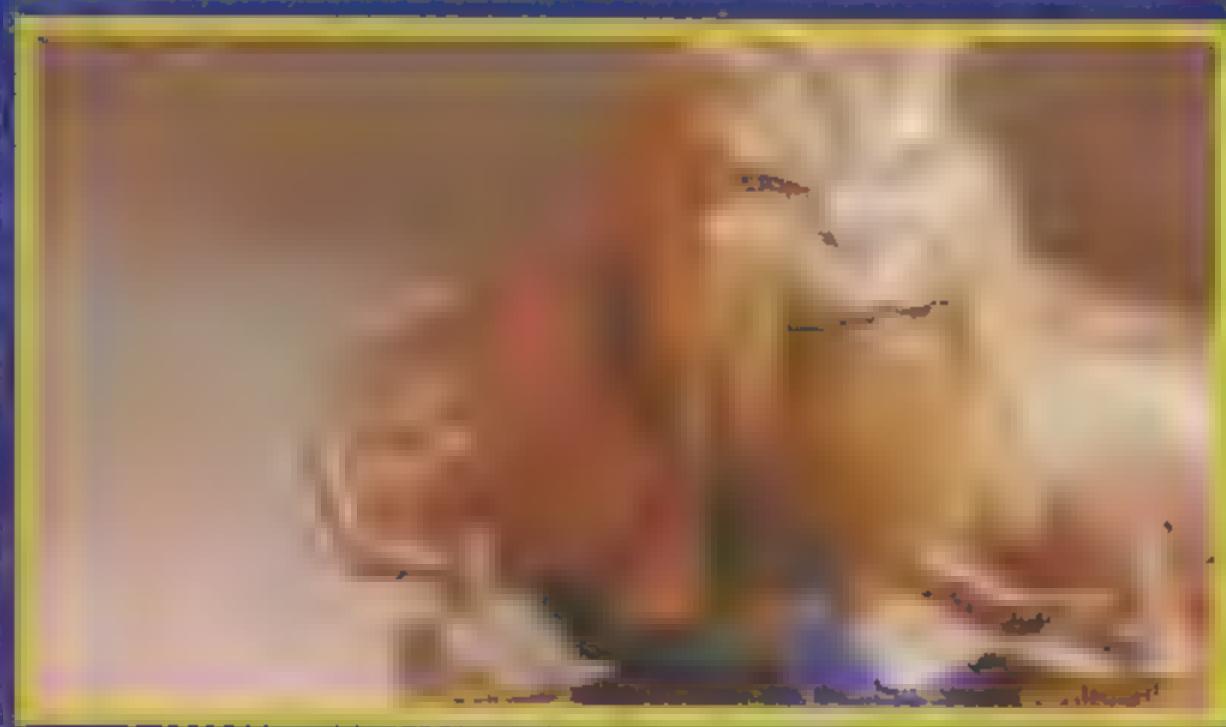
MIGLIORI LIBRERIE

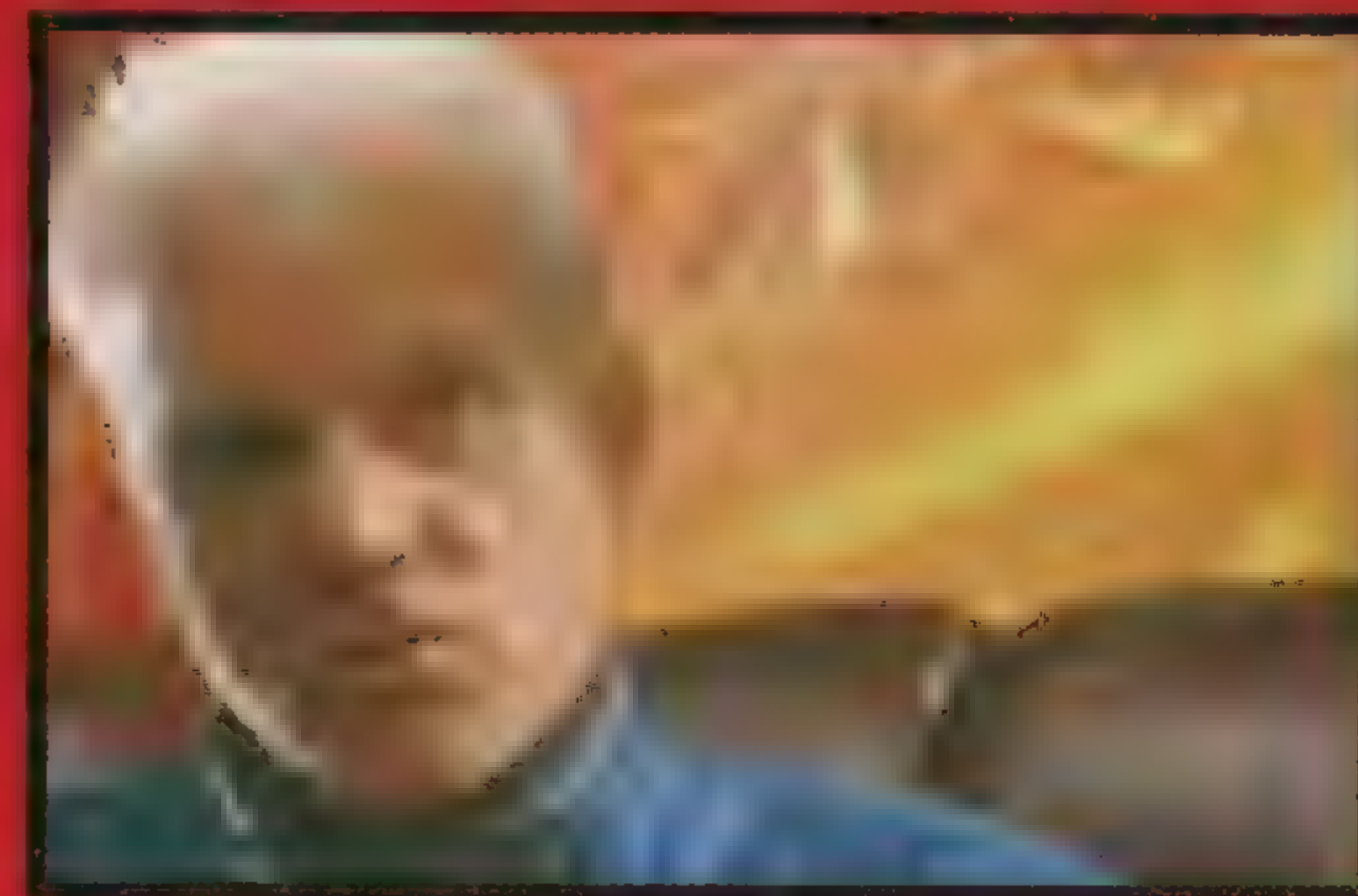
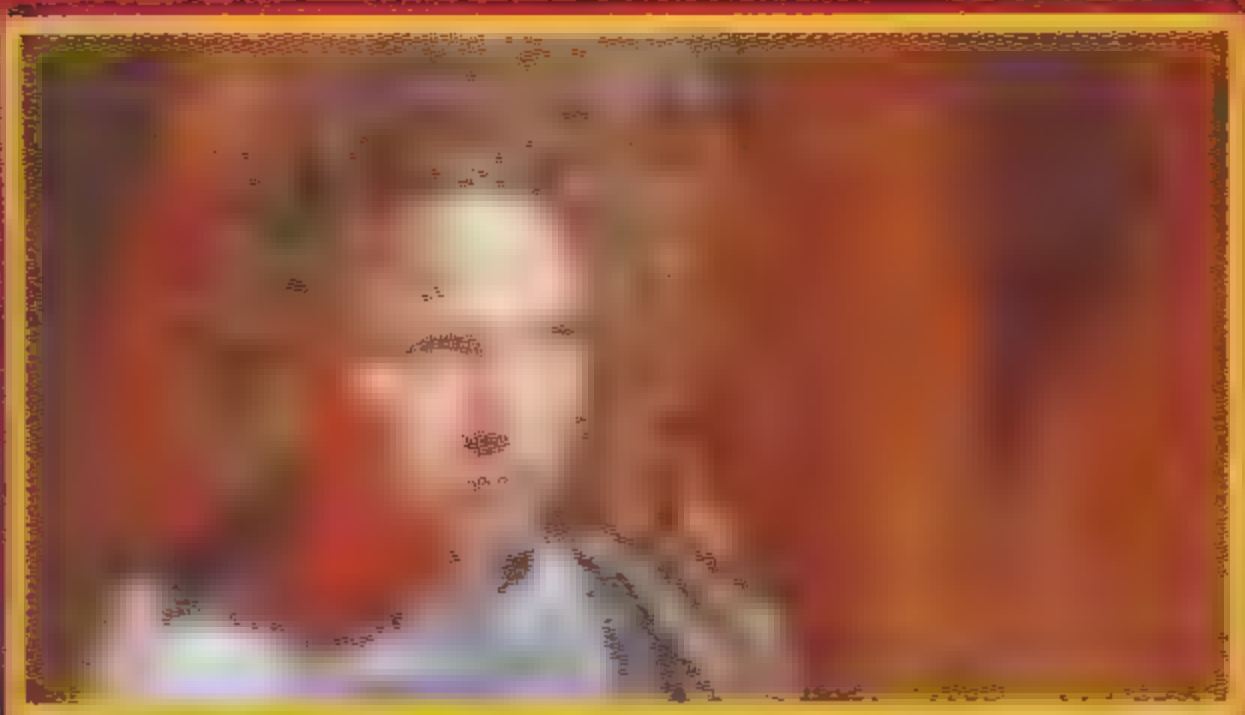
Casa: ORIGIN
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

WING COMMANDER III

Dopo un periodo di introduzione molto travagliato, in cui ha stentato a trovare una chiara collocazione sul mercato, il 3DO sta cominciando a guadagnare una personalità ben definita. Attualmente deve accontentarsi di ricoprire il ruolo di "macchina di nicchia" (forse con l'M2 a Trip Hawkins le cose riusciranno meglio...), ma nel suo piccolo riesce a togliersi delle belle soddisfazioni. Da una parte, infatti, riceve una discreta quantità di titoli originali (dovuti principalmente al supporto di Electronic Arts e Crystal Dynamics), dall'altra gode indirettamente del grande exploit dei videogame per PC, che vengono sempre più spesso convertiti per l'Interactive Multiplayer.
Wing Commander III rientra evidentemente in questa seconda

Un Kilrathi in meno in giro per lo spazio: quest'ultimo colpo gli ha fatto fare un bel botto.

Stiamo per rientrare alla Victory e si congratulano con noi per la riuscita della missione.

Quando si viene colpiti da un colpo lo schermo diventa blu, indicando che gli scudi hanno assorbito l'impatto.

GUEST STARS

Wing Commander III **è stato concepito e realizzato con la precisa intenzione di creare un plateale titolo "siliwoodiano", una specie di mostro metà film, metà gioco. Per raggiungere questo scopo la Origin non ha badato a spese e, fedele al suo motto che recita "We Create Worlds", "Noi Creiamo Mondi", ha deciso di portare avanti due produzioni parallele. Da una parte i programmatori del team di Chris Roberts (più avvezzi agli algoritmi della grafica 3D che ai costumi di scena) hanno costruito un bel motore grafico e ne hanno fatto un simulatore di volo spaziale; dall'altra una vera e propria troupe cinematografica ha girato le centinaia di scene che costituiscono il collante narrativo di *WCIII*. E fra gli attori ingaggiati compaiono due star di prima grandezza: si tratta di Malcolm McDowell e Mark Hamill. I due attori sono accomunati da una simile storia professionale: entrambi hanno legato i propri nomi a un solo grande capolavoro cinematografico per poi vivere una carriera più defilata. McDowell ha interpretato il protagonista di "Arancia Meccanica" di Stanley Kubrick, mentre Hamill ha prestato il proprio viso a uno dei personaggi più celebri della storia del cinema: Luke Skywalker di "Guerre Stellari". La loro partecipazione è stata già confermata per *Wing Commander IV*, attualmente in lavorazione. Mark Hamill, in particolare, sembra trovarsi particolarmente a proprio agio nell'ambiente dei videogiochi: ha infatti prestato la propria voce ad alcuni dei personaggi di *Full Throttle*, l'ultima avventura della LucasArts (che, per chi non lo sapesse, è la softhouse di George Lucas, regista di "Guerre Stellari").**

La nostra cara Angel al cospetto del principe Kilrath.

All'atterraggio ci attende la classica sequenza animata.

A SPASSO PER LA VICTORY

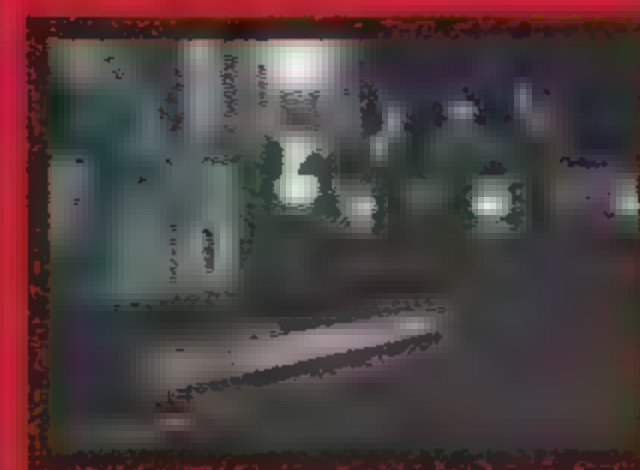
Le fasi di gioco di *Wing Commander III* sono raccordate dalle diverse zone della TCS Victory, che Blair si trova ad attraversare quando non è impegnato in missione. Ecco un rapido giro turistico delle locazioni più importanti.

REC ROOM: La Rec Room è la sala di ritrovo per i membri dell'equipaggio a riposo tra un turno di servizio e l'altro. C'è un bar, ci sono dei tavolini: insomma ci si diverte (!). Qui Blair può incontrare i suoi colleghi per scambiare quattro chiacchiere sugli ultimi sviluppi della guerra contro i Kilrathi e per raccogliere curiose informazioni sulla vita a bordo della Victory. Dalla Rec Room si può consultare la Killboard, una sorta di registro su cui è annotato, per ogni pilota, il numero di nemici abbattuti. È anche disponibile un terminale video per seguire i notiziari.

BARRACKS: Questa è la camerata in cui alloggiano i piloti. Blair ha il suo bravo armadietto personale in cui conserva le cose più care: aprendolo può guardare e riguardare fino alla nausea il commovente messaggio olografico della sua ex-girlfriend Angel ("ex" nel senso che è finita nelle grinfie dei Kilrathi...). La scena sembra strizzare decisamente l'occhio al passaggio di "Guerre Stellari" in cui Luke e Kenobi riproducono il messaggio della principessa Leila, ma tant'è: Angel ha un delizioso accento francese e la sequenza è piacevole da ammirare.

FLIGHT CONTROL: Da questa zona della nave si può accedere al briefing. Una volta memorizzati gli obiettivi della missione si accende un terminale per selezionare il tipo di caccia più adatto e per scegliere il mix di armamenti preferito. Questa fase può comunque essere saltata: in questo caso il gioco appronta automaticamente un'astronave con un assetto genericamente adatto al completamento della missione. Prima di gettarsi nelle missioni si può fare pratica nel simulatore, che può ricreare, a scopo didattico, una serie di tipiche situazioni di volo.

BRIDGE: La TCS Victory è strutturata su tre piani: il più basso, quello da cui decollano i caccia, è il Flight level; il Living level (che comprende Rec Room e Barracks) è intermedio; alla sommità si trova il Bridge level. Qui transitano tutti i componenti dell'equipaggio prima e dopo ogni missione. Sulla sinistra si trova un'uscita che dà su una torretta -la Gunnery- da cui si gode un bel panorama sulle sorde immensità della galassia (ehm...). Selezionando il monitor del terminale principale si accede al menu delle opzioni generali (volume, sottotitoli, controlli, ecc.).

BRIEFING: Volendo ci si può accostare a *Wing Commander III* come se fosse soltanto un sofisticato arcade spaziale, attraversando a perdifiato le missioni e disinteressandosi completamente della campagna militare in cui sono inserite. In questo modo, però, si fa un grave torto al gioco e si perde la suggestiva cornice narrativa. Per essere in ogni momento consapevoli del proprio ruolo cruciale nella guerra contro i Kilrathi, bisogna seguire con attenzione gli ufficiali che illustrano gli obiettivi prima di ogni missione e mostrano una mappa tridimensionale.

FUNERALE: È bello fare l'eroe degli spazi siderali, pavoneggiandosi con i membri femminili dell'equipaggio... Ma il mestiere del pilota di caccia (soprattutto del pilota eroico) ha i suoi rischi, non ultimo quello di lasciarci la pelle. In questa fastidiosa evenienza, comunque, il colonnello Blair può bearsi di una bellissima cerimonia funebre officiata dal capitano in persona. Viene però da chiedersi cosa abbiano messo dentro la bara che affidano all'eternità della galassia, dopo che il colonnello è stato disintegrato da un gentile missile Kilrathi...

Un attacco ad un Destroyer nemico non sta andando come previsto e i danni cominciano a raggiungere livelli insostenibili.

categoria: come molti di voi probabilmente già sapranno, si tratta di un titolo uscito il Natale scorso per PC. La conversione, ve lo anticipo, è riuscita decisamente bene e testimonia la sostanziale validità di questo hardware che, a fronte di un costo decisamente inferiore, si produce in performance praticamente equivalenti a quelle di un PC "high-end" (DX2 66 o Pentium, per intenderci). Ma prima di entrare nel dettaglio tecnico facciamo un passo indietro e introduciamo il gioco a coloro che non lo conoscono.

WCIII è l'ultimo capitolo di una saga inaugurata dalla Origin quasi cinque anni fa: l'azione è ambientata nel bel mezzo di un conflitto interplanetario fra la Terran Confederation e gli implacabili Kilrathi, terribili guerrieri dal corpo leonino. Il giocatore impersona il colonnello Blair, da poco imbarcato a bordo della TCS Victory (TCS sta per "Terran Confederation Ship") e ansioso di vendicare una recente sconfitta della Confederazione che ha portato alla perdita di un intero equipaggio, disintegrato dai Kilrathi. La vendetta contro i pelosissimi nemici viene consumata attraverso una serie di missioni in concatenazione strategica: Blair deve pilotare i caccia confederali e ciò fa di *WCIII*, stringi stringi, un simulatore spaziale di impronta arcade. Se la sostanza del gioco è quella di uno sparatutto tridimensionale, intorno a essa la Origin ha costruito un vero e proprio film: l'enorme quantità di Full Motion Video presente in questo gioco si può semplicemente dedurre dalla dimensione del supporto; ben 4 (quattro!) sono i CD-ROM necessari a contenere l'abbondanza faraonica di sequenze filmate. Fra una missione e l'altra il gioco racconta le vicende del colonnello e dell'equipaggio della Victory, seguendo una struttura narrativa aperta, che è direttamente influenzata dai risultati della campagna militare.

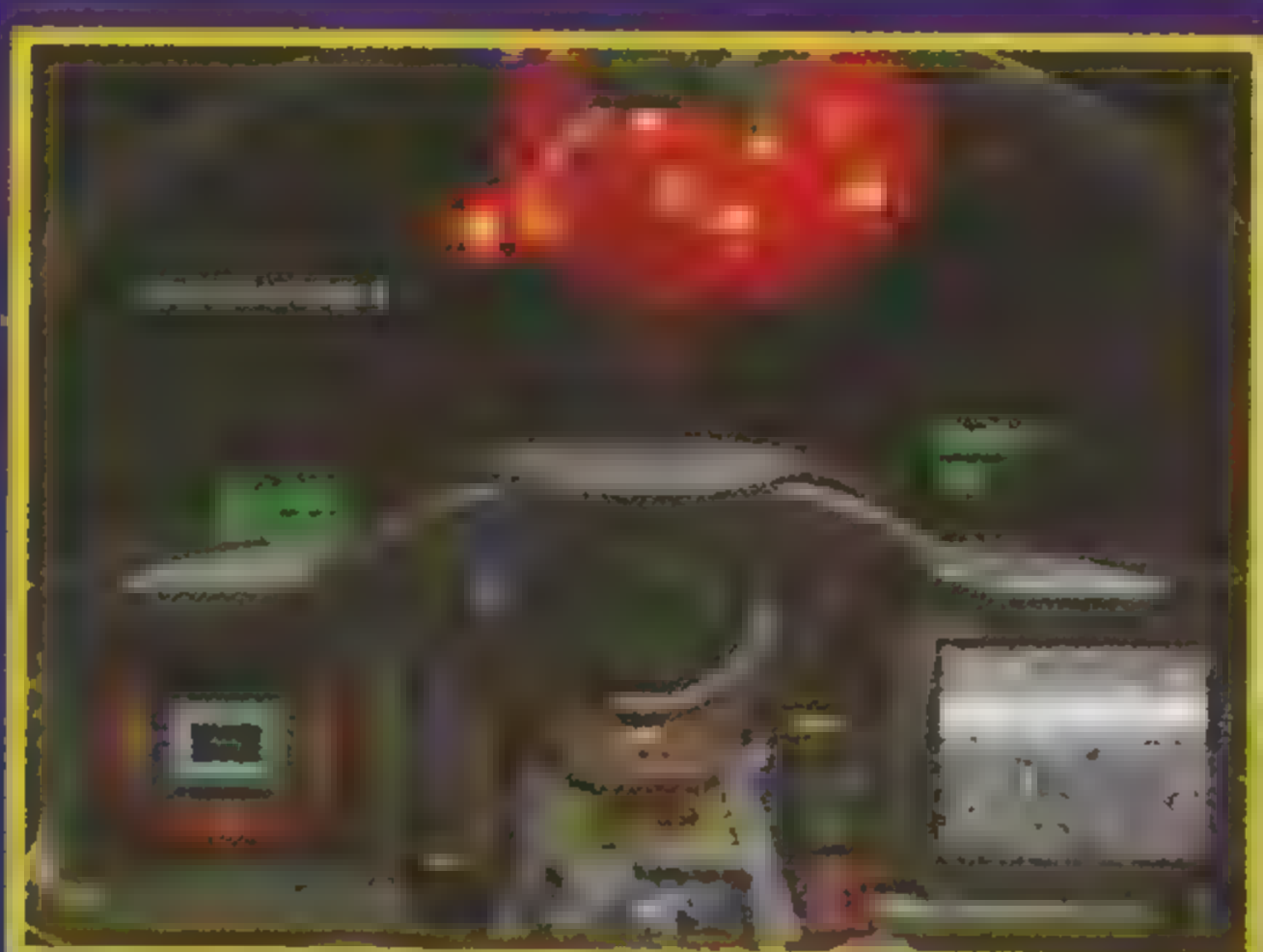
Il ruolo delle sequenze d'intermezzo è talmente importante da

Con gli scudi giù ci si lancia all'attacco.

Un colpo diretto al sistema di target.

I piloti Kilrathi hanno la pessima abitudine di comunicarci insulti e frasi di scherno: peccato che tali frasi siano sempre uguali.

Il principe Kilrath annuncia ad Angel il suo imminente destino

In avvicinimento alla Victory.

Boom! Un altro colpo a segno.

oscurare, per certi versi, la componente simulativa del gioco, che pure è decisamente valida: le missioni (in tutto sono più di trenta) variano per complessità e difficoltà, ma non sono mai banali. Il briefing che precede ogni decollo illustra in modo sintetico ed efficace gli obiettivi da completare cosicché, ogni volta che ci si cala nell'abitacolo, ci si sente perfettamente immersi nelle vicende belliche. Il controllo dell'astronave è buono (ma il mediocre joypad del 3DO non è sempre all'altezza della situazione) e permette di divertirsi fin dall'inizio.
Nonostante l'impostazione tendenzialmente arcade, il modello simulativo cela una certa profondità: per esempio, bisogna sfruttare al massimo il proprio "wingman", trasmettendogli ordini via radio perché ci copra in caso di necessità oppure perché si accanisca contro un particolare nemico.

• *Pentothal*

Si ringraz. You Too e Play Game Shop (TO)

WING COMMANDER III

I possessori di 3DO non sono nuovi alle vicende della guerra Kilrathi. *Super Wing Commander*, uscito un anno fa, aveva già portato la saga di Chris Roberts sugli schermi dell'Interactive Multiplayer. Ora *Wing Commander III* conferma la buona propensione della macchina per questo tipo di giochi: non c'è dubbio, infatti, che il 3DO vada a nozze con le sequenze in Full Motion Video, le quali sono rese in modo pressoché perfetto. Ma anche la simulazione vera e propria si fa apprezzare: il motore grafico gestisce con sorprendente disinvoltura la grafica poligonale con texture-mapping e Gouraud shading. L'unico appunto che si può muovere riguarda il sistema di controllo, la cui complessità mal si sposa col pessimo joypad del 3DO. Molte funzioni richiedono la pressione di strambe combinazioni di tasti che mortificano l'immediatezza di gioco. A parte questo dettaglio che speriamo venga presto risolto (per l'M2 Trip Hawkins ha promesso un controller adeguato alla situazione), si tratta di un prodotto decisamente riuscito, consigliabile a tutti.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

3DO

GIOCABILITÀ (8/10)
I programmatori sono riusciti a realizzare un ottimo mix fra azione arcade ed elementi simulativi. Il tutto è reso un po' macchinoso dal joypad, ma ci si fa la mano

GRAFICA (9/10)

SFIDA (8/10)
Le missioni non sono moltissime (34) e, nonostante i quattro CD, finiscono prima di quanto ci si possa attendere. Tuttavia il gioco è veramente coinvolgente

SONORO (9/10)
La parte del leone (la formula è quanto mai appropriata...) la fanno i lunghissimi brani di parlato campionato, di ottima qualità. Buoni anche gli effetti e le musiche

3DO 88

SOTTO CONTROLLO

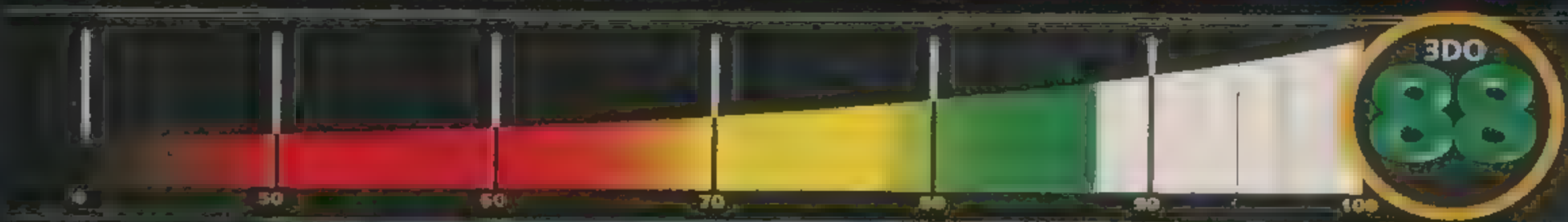
Per trasmettere messaggi attivare il pilota automatico/inserire i postbruciatori

Per dirigere il cursore e pilotare le astronavi

Per richiamare la mappa

Per sparare con i laser

Per ruotare lungo l'asse longitudinale

Per lanciare un missile

ASTROCOMPUTER

06/78.61.74

VIA VETURIA, 68 • 00181 ROMA · M FURIO CAMILLO

FAX 06/78.34.82.25

VENDITA PER CORRISPONDENZA DISTRIBUZIONE CAPILLARE IN TUTTA ITALIA
SPEDIZIONE GRATUITA PER CHI ACQUISTA 2 GIOCHI (ESCLUSE OFFERTE)

- CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITÀ
- VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI
- VENDITA AL DETTAGLIO IN SEDE
- ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO

ASTROCOMPUTER
HARDWARE & SOFTWARE

LE OFFERTE DEL MESE

- SUPER NINTENDO + ALIMENTATORE + CAVO SCART + JOYPAD — L. 199.000
- SUPER NINTENDO VERSIONE PAL + S. STREET FIGHTER — L. 209.000
- SUPER NINTENDO VERSIONE PAL + INT. STAR SOCCER — L. 249.000
- GAME BOY COLORATO + MORTAL KOMBAT II — L. 139.000
- 3DO FZ 10 + 3 GAMES — L. 899.000
- MEGA DRIVE + MORTAL KOMBAT II + 2 JOYPAD — L. 259.000
- MEGA DRIVE + 1 PAD + S. STREET FIGHTER — L. 279.000
- NEO•GEO CD + FATAL FURY II — L. 829.000
- SEGA SATURN (JAP) + VIRTUA FIGTHER REMIX — L. 1.099.000
- SEGA SATURN (USA) + VIRTUA FIGTHER + DEMO (15 GIOCHI) — L. 1.099.000
- SONY PLAYSTATION + TEKKEN — L. 1.099.000

Consolle

- MEGA 32 X (VER. PAL) — L. 340.000
- 3DO-FZ10 + 3 giochi — L. 899.000
- SEGA SATURN + Virtua Fighter + Demo (15 giochi) — L. 1.099.000
- SONY PLAYSTATION + Tekken — L. 1.099.000

3DO

S. STREET FIGHTER	79.000
PEBBLE BEACH GOLF	79 000
NEED FOR SPEED	79.000
CRASH 'N BORN	79.000
TOTAL ECLIPSE	79.000
SLAM 'N JAM	109.000
JEX	79.000
ROAD RUSH	79.000
FIFA SOCCER	109.000
FLASHBACK	109.000
DRAGONS LAIR	79 000
SPACE ACE	TELEFONARE
HELL	TELEFONARE
WING COMMANDER III	TELEFONARE
FLYING NIGHTMARES	TELEFONARE
DAEDALUS	TELEFONARE
SYNDICATE	TELEFONARE

MEGA DRIVE

NBA SHODOWN	69.000
ASTERIX	59.000
LA BELLA E LA BESTIA	49.000
COOL SPOT	59.000
LION KING	[illegible]
S. STREET FIGHTER	[illegible]
S. STREET FIGHTER II	95.000
TMNT TOURNAMENT	59.000
ZERO KAMIKAZE	59.000
ART OF FIGHTING	59.000
EA TENNIS	59.000
WORLD CUP USA 94	[illegible]
WINTER OLIMPIC	[illegible]
SKELETHON CREW	TELEFONARE
THE PUNISHER	TELEFONARE
BARKLET SHUT UP AND JAM 2	TELEFONARE
LEGEND OF THOR	TELEFONARE
BLOODSHOT	TELEFONARE
JUSTICE LEAGUE	TELEFONARE
BATMAN & ROBIN	TELEFONARE

SUPER NES

S. MARIO KART	79.000
FATAL FURY 2	75.000
JAM IT	[illegible]
KNIGHT ROUND TABLE	65.000
KING OF DRAGON	65.000
MEGA MAN X 2	99.000
ANDRE AGASSI	59.000
BUBSY 2	[illegible]
CHOPLIFTER III	59.000
CYBERNATOR	59.000
DEMON CREST	79.000
EQUINOX	59.000
EMPIRE STRIKE BACK	65.000
SPEED RACER	99.000
ELITE SOCCER	[illegible]
ART OF FIGHTING 2	TELEFONARE
WILD GUNS	TELEFONARE
KILLER INSTINCT	TELEFONARE
JUSTICE LEAGUE	95.000
JUNGLE STRIKE	TELEFONARE
HAGANE	TELEFONARE

GAME BOY

FIFA SOCCER	49.000
DAFFY DUCK	55.000
JELLY BOY	[illegible]
MORTAL KOMBAT II	49.000
POWER RANGERS	45.000
NBA JAM	45.000
MARIO LAND I	35.000
DUCK TALES II	35.000
TOM & JERRY	35.000
LITTLE MERMAID	35.000
PINBALL DREAM'S	35.000
SPIDERMAN III	35.000
DOUBLE DRAGON III	35.000
ASTERIX	35.000
CRASH DUMNIES	35.000
JEEP JAMBOREE	35.000
JUNGLE BOOK	35.000
SPOT COOL	35.000
ALL STAR CHALLENGE II	35.000
ELITE SOCCER	35.000
YOGI BEAR	35.000
CAPTAIN AMERICA	35.000
INDIANA JONES	35.000
TARZAN	35.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	35.000
TOTAL CARNAGE	35.000
SPIDERMAN XMEN	35.000
LAMBORGHINI	35.000
GHOSTBUSTERS II	35.000
NORTH STAR KEN	35.000
GOAL	35.000
TINY TOON	35.000
TOP GUN II	35.000
FLINSTONES	35.000
TETRIS	35.000
KICK OFF	35.000
LOONEY TUNES	35.000
TENNIS	35.000
MICKEY'S CHASE	35.000
SIMPSON'S II	35.000
ADDAM'S FAMILY II	35.000
BATMAN II	35.000
FERRARI	35.000
FOOTBALL INT.	35.000
TINY TOON II	54.900
JURASSIC PARK II	54.900
MICROMACHINES	54.900

SONY PLAYSTATION
PREZZI ECCEZIONALI TELEFONARE

DEMOLISHEM DERBY
WIPE OUT
CROSSFIRE
S. STREET FIGHTER THE MOVIE
INTERNATIONAL STAR SOCCER
V-TENNIS
G. POLICE
GUNDAM
ACE COMBAT
METAL JACKET
PERFECT ELEVEN
HYPER FORM. SOCCER
N. TENNIS
ARC THE LAD
BOXER'S ROAD
TEKKEN
PHILOSOMA
RAIDEN PROJECT
KILEAK THE BLOOD
STARBLADE
TO SHIN DEN
VAMPIRE
RIDGE RACER

SEGA SATURN
PREZZI ECCEZIONALI TELEFONARE

DAYTONA
VIRTUAL HYDLIDE
ASTAL
GRAND CHASER
VICTORY GOAL
BATTLE MONSTER
GALE RACER
DEADALUS
CLOCKWORK KNIGHT
PANZER DRAGON
SHINOBI-DEN
VIRTUA FIGHTER 2
X-MAN
PRETTY FIGHTER
DIGITAL PINBALL
BLUE SEED
PRO BASEBALL
NHL ALL STAR HOCKEY
BUG
NEBULAS RAY
S.STREET FIGHTER THE MOVIE
STREET OF RAGE 3X
STRIDER SUPER
ROBOTECH

MEGA 32 X

SUPREME WARRIOR	159.000
CORPSE KILLER	149.000
NIGH TRAP	149.000
SLAN CITY	149.000
METAL HEAD	139.000
SURGICAL STRIKE	139.000
TEMPO	139.000
KNUCKLES CHAOTIX	139.000
STELLAR ASSAULT	139.000
COSMIC CARNAGE	129.000
SPACE HARRIER	129.000
COLLEGE BASKETBALL	129.000
CYBER DRAWL	129.000
DOOM (USA)	129.000
DOOM (PAL)	139.000
FAHRENHEIT	129.000
GOLF MAGAZINE	129.000
STAR WARS (USA)	129.000
STAR WARS (PAL)	139.000
S. MOTOCROSS	129.000
VIRTUA RACING (USA)	129.000
VIRTUA RACING (PAL)	139.000
AFTER BURNER	129.000

GAME GEAR

SUPER COLUMN	49.000
WWF RAW	49.000
FORMULA ONE	49.000
SONIC TRIPLE TROUBLE	49.000
GP RIDER	49.000
NBA ACTION	49.000
T2	49 000
DEVILISH	49 000
BATTLE TOADS	49.000
HOOK	39.000
CRASH DUMNIES	39.000
CHUCK ROCK	49.000
STREET OF RAGE II	49.000
POPILS	49.000
SUPER SMASH	[illegible]

NEO GEO CARTUCCIA

FATAL FURY III	569.000
SAMURAI SHODOWN II	[illegible]
GALAXY FIGHT	[illegible]

NEO•GEO CD
GIOCHI DA LIRE... 85.000

AVESSI ALMENO LA MIA CONSOLLE!!!

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh

SPECIALE RIVENDITORI

Richiedete il nostro servizio novità. Ogni settimana dagli Stati Uniti news e riproposte a prezzi veramente competitivi. Non esitate a contattarci! Importante: nessuna imposizione sugli ordini

Gioielli in Vetrina

Accessori

- VOLANTE + DAYTONA o GRAND CHASER — L. 319.000
- 3D ZERO — Da oggi puoi usare il tuo Joystick/Jopad Super Nes sulla 3DO — L. 69.000
- NITRO ADAPTOR 2 (Adattatore universale) — NITRO ADAPTOR for PAL & NTSC MD — L. 39.000
- CD + PLUS (Adattatore universale Mega CD) — L. 69.000
- JOYSTICK NEO•GEO — L. 89.000
- PAD SONY PSX (Mobile) — L. 149.000
- ADATTATORE UNIVERSALE (per giochi protetti) — L. 39.000

L. 95.000 · L. 49.000 · L. 79.000 · L. 79.000 · L. 55.000 · L. 55.000 · L. 55.000 · L. 55.000 · L. 49.000 · L. 99.000

DISPONIBILE "PERFECT FIGHTING BOOK" CON LE "MOSSE SEGRETE" DI TEKKEN • VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI PER TUTTE LE CONSOLLE • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE IN SEDE • GARANZIA DEI PRODOTTI • ISTRUZIONI IN ITALIANO SU GRAN PARTE DEI TITOLI SEGA • I PREZZI SONO COMPRESI DI IVA

Casa: BANDAI
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 4

L'abitacolo del mobil suit garantisce una visuale ottima.

Alcuni livelli si svolgono nello spazio attorno al pianeta Terra.

Dovrete difendere i Side della Federazione dagli attacchi delle truppe Zion.

MOBILE SUIT GUNDAM

È abbastanza dura accettare che le proprie speranze, riposte in un mito come Gundam e nella potenza del 32 bit della Sony, possano venire profondamente deluse da un'uscita come questo *MSG*, che definire "macchinoso" sarebbe già un complimento al lavoro (?!?) che i ragazzotti della Bandai sono riusciti a realizzare. Il concept di gioco è basato sulla prospettiva in prima persona, una serie di missioni più o meno difficoltose, delle animazioni cinematiche di intermezzo ma soprattutto su una ripetitività del tutto fine a sé stessa, dove l'unica variante è costituita dall'ambientazione dei combattimenti e dalla forma del nemico finale che, puntualmente, arriva a massacrarvi dopo un tot di robottoni "semplici" abbattuti a spadate e colpi di laser. Dall'interno dell'abitacolo si possono tenere d'occhio energia, surriscaldamento delle armi, radar e altri due o tre monitor del tutto inutili. La visuale è una sola e, come se non bastasse, viene quasi del tutto oscurata se si alza lo scudo (operazione compiuta sempre molto in ritardo e che inibisce anche il semplice fuoco). I filmati tra una sezione e l'altra della partita sono brevissimi e a tratti scattosi anche sui particolari più semplici, ed evitarli è impossibile. Mantenere il controllo di Gundam per più di un paio di minuti è un compito estremamente difficile, a causa dell'uso contemporaneo di quasi tutti i tasti, configurati malissimo: inoltre avrete scarse possibilità di cambiarne la disposizione... Ma la cosa che più mi ha sconvolto è stata il numero delle missioni: non più di una dozzina di circa tre minuti l'una, oltretutto totalmente spoglie per quel che riguarda gli elementi di contorno ai vari robot e astronavi; i combattimenti non hanno niente di troppo emozionante, facendo però del loro punto di forza la cura con cui sono stati realizzati i mobile suit avversari e la bellezza degli effetti sonori... A parte questo, comunque, per uno che, come me, era sentimentalmente vicino al caro, vecchio robottone animato, *MSG* è davvero un brutto colpo: non mi rimane che sperare in un tracollo finanziario della Bandai, cosa non difficile se deciderà di continuare su questa strada, davvero buia e senza uscita.

• *Orwell 2000*

Si ringrazia Future Games (Mi)

PLAYSTATION

MOBILE SUIT GUNDAM

A volte non riesco proprio a rendermi conto dei motivi per i quali alcune software house curano i loro prodotti ottimamente a livello di marketing, e di come poi se ne freghino altamente di accertarsi che lo sviluppo delle proprie uscite proceda bene e il risultato finale sia quantomeno discreto. Questo è proprio il caso della Bandai, che ora come tante altre volte, ha saputo "regalarci" un titolo che, nonostante sia ispirato a una saga apprezzata da molti, risulta insignificante, insipido, fuori luogo e totalmente inadatto alla PS-X, meritoria di ben più alti onori. Ma dove diavolo sono finite le visuali multiple? E cosa sarebbero quei quadratini luminosi su uno schermo totalmente nero, le stelle? Mi viene spontaneo lo sconsigliarvi di comprare questo gioco e vi consiglio di dirlo anche ai vostri amici: forse è meglio che alla Bandai si limitino a costruire i robottini di plastica, visto che con i videogiochi non c'entrano proprio niente.

AGIRE & PENSARE

GIOCABILITÀ 5/10
Si può anche sorvolare sulla difficoltà di utilizzo dei comandi perché basta un po' di pratica, ma il controllo del mirino sfugge a qualsiasi legge fisica

GRAFICA 6/10
I vari mecha sono stati splendidamente realizzati: peccato che tutti gli elementi aggiuntivi risultino disdicevoli

SFIDA 4/10
Non è possibile salvare le proprie partite tra un livello e l'altro, inoltre la difficoltà è mal calibrata e la durata totale assolutamente insulsa

SONORO 8/10
Forse l'unico punto interamente a favore del gioco, le musiche si mantengono su buoni livelli e gli effetti sonori sono davvero realistici

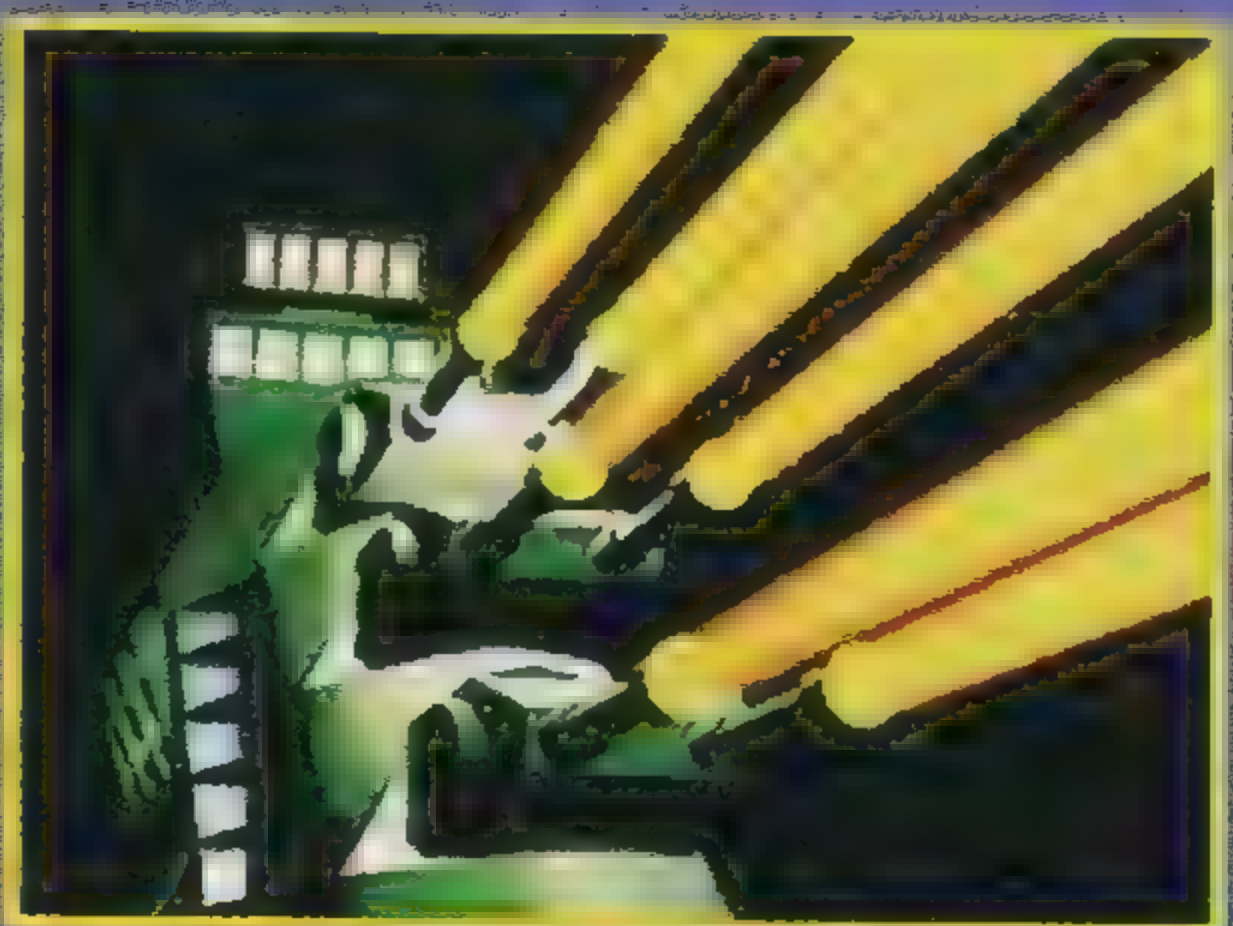
PSX 50

SOTTO CONTROLLO

Per spostarsi indietro
Per spostarsi in avanti
Per spostare il mirino/far ruotare Gundam su se stesso
Per bloccare il mirino
Pausa/menu opzioni
Per cambiare arma
Per centrare il bersaglio
Per saltare
Per usare lo scudo
Per sparare

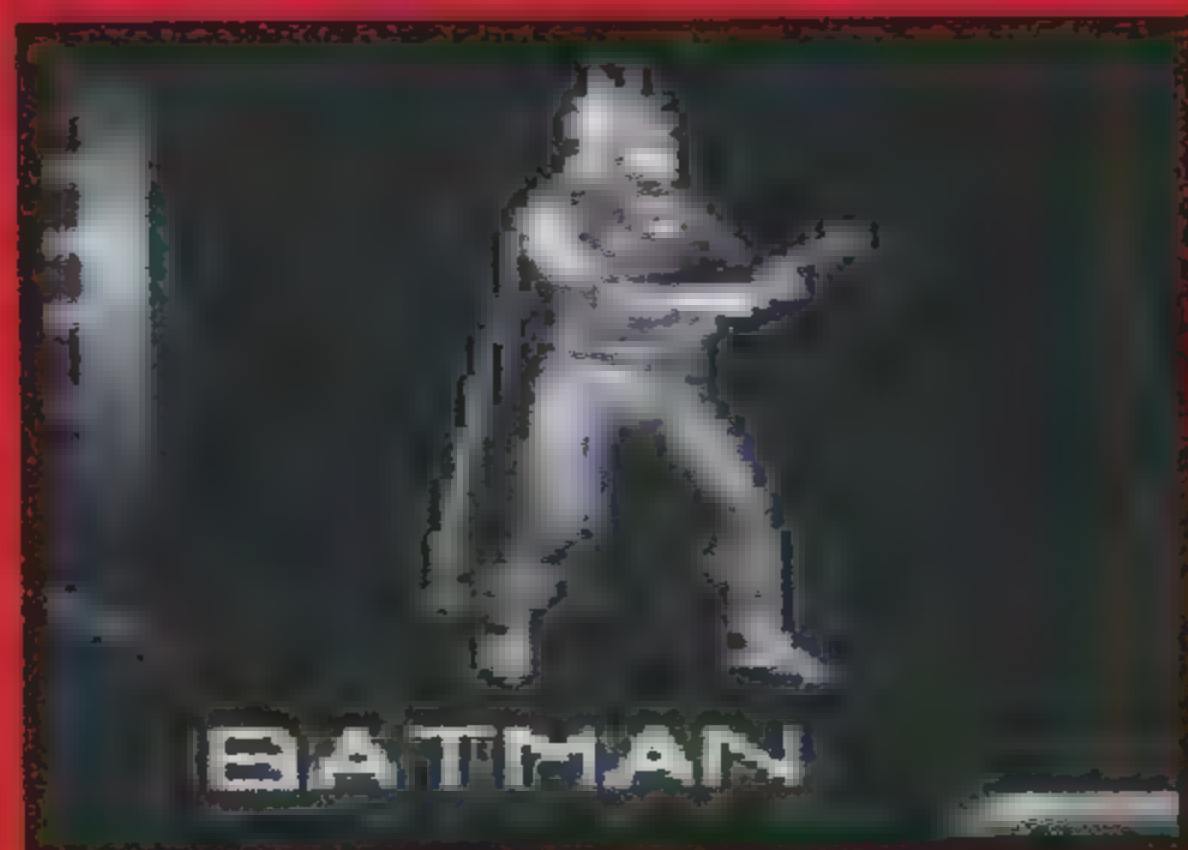
N.B. il joypad è parzialmente riconfigurabile

Casa: ACCLAIM
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

BATMAN FOREVER

Forse non tutti sanno che in America è in programmazione il terzo film dedicato alla saga di Batman, film che in ogni caso sta riscuotendo un notevole successo. Questa volta, a voler sconfiggere il Paladino della giustizia, è l'Enigmista, maestro nel creare letali indovinelli. Costui, però, dovrà vedersela anche con Robin, il Ragazzo Meraviglia, alla sua prima apparizione cinematografica. Con un evento del genere bisognava aspettarsi anche la pubblicazione di un gioco ispirato al film, ed ecco, infatti, *Batman Forever*. Tanto per cambiare, questa succulenta licenza è stata utilizzata per realizzare il solito picchiaduro a scorrimento che ha per protagonisti i cari Batman e Robin, nel tentativo di abbattere i sogni di gloria dell'Enigmista. Il gioco si presenta dunque con uno stile alla Final Fight (con l'eccezione del 3D isometrico, sostituito dal più banale scrolling in 2D orizzontale) in cui, schema dopo schema, i nostri eroi dovranno picchiare i numerosi scagnozzi dell'Enigmista, risolvere i suoi enigmi e superare, con acrobazie degne solo del Dinamico Duo, zone piene di pericoli. Certo, tutto questo può apparire come un notevole Déja-Vu, ma bisogna ammettere che in *Batman Forever* la Acclaim ha voluto aggiungere qualcosa in più dotando sia i due eroi, sia i cattivi che dovranno affrontare, di un repertorio di mosse veramente vasto. È infatti possibile eseguire due tipi diversi di pugni e calci che, combinati con le direzioni del joypad, generano mosse di vario utilizzo come spazzate, proiezioni e uppercut, e permettono ai nostri eroi di utilizzare poteri speciali che consentono un'eliminazione ancora più rapida dei cattivoni di turno. Gli scagnozzi dell'Enigmista non staranno comunque a guardare: procedendo nei livelli si cominceran-

IL DINAMICO DUO

Nel gioco normale potrete scegliere chi controllare tra i due supereroi; ovviamente se giocherete in due non potrete scegliere entrambi lo stesso personaggio.

BATMAN

L'uomo pipistrello è tornato nella sua classica armatura color "Nero Notte". A parte i vari gadget che possiede, le sue uniche armi sono rappresentate dai pugni e calci che tira con estrema cattiveria (ricordate i vari "BIFF" e "TUDD" del telefilm?).

ROBIN

Fedele amico e aiutante di Batman. È questa la sua prima apparizione nei Tie-in dell'uomo pipistrello (come al cinema ovviamente). Essendo un po' più gracilino del suo "capo", per picchiare i cattivi utilizza un'asta allungabile che è anche in grado di proteggerlo con uno scudo energetico.

Certi livelli sono costellati di pericolose mine che esplmodono a contatto.

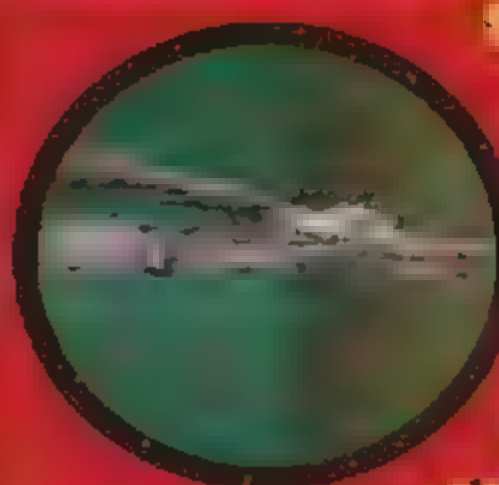
All'interno della Bat-Caverna l'uomo pipistrello viene brutalmente menato.

no a incontrare uomini armati con i più svariati strumenti di morte, dalle "innocenti" motoseghe, fino ai più letali lanciafiamme e pistole. Un altro punto di forza di *Batman Forever* risiede nella realizzazione tecnica, in particolare quella grafica, di buon livello: tutti i personaggi sono stati digitalizzati con una tecnica simile a quella usata per Mortal *Kombat*, aumentando il realismo del gioco, grazie anche all'atmosfera tetra e cupa (classica di Gotham City) che si incontra in ogni schema. Nonostante tutto questo, è necessario aggiungere che tutti gli altri aspetti (a cominciare da quello sonoro) non raggiungono lo stesso livello qualitativo, scivolando in una mediocrità che è piuttosto abituale nei titoli di questo genere. Quello che però lascia maggiormente l'amaro in bocca è l'eccessiva ripetitività degli schemi che, a lungo andare, tendono un po' ad annoiare il giocatore: purtroppo manca quella varietà di gioco che permette di divertirsi a lungo, come accadeva nel primo (e senza dubbio più bello) Tie-in dedicato alle avventure cinematografiche di Batman. Insomma, ci troviamo davanti a un prodotto che pur vantando delle ottime caratteristiche non riesce a cogliere pienamente nel segno, forse a causa di una realizzazione un po' frettolosa che ha impedito al gioco di raggiungere standard qualitativi più elevati.

• *Air*

MA DOVE LI TROVA QUEI MERAVIGLIOSI GIOCATTOLI!

Come esclama il Joker del primo film, Batman è dotato di interessanti gadget che lo possono aiutare in ogni occasione.

BAT-VOLO

Sfruttando i suoi bat-jet posti nella mitica bat-cintura, il pipistrello può volare per un breve tratto colpendo tutti i nemici sulla sua strada.

BAT-CAPRIOLA

Con questa mossa Batman (come Robin) rotola su se stesso "sgambettando" tutti i nemici sulla sua traiettoria.

BAT-SCUDO

Se scaraventato a terra, questo interessante gadget crea uno scudo che non può essere superato dai nemici, mortale in combinazione con i Bat-Bolas.

BAT-BOLAS

Evoluzione del più arcaico bat-arang, colpisce e imprigiona il nemico consentendo un colpo gratuito.

BAT-OLOGRAMMA

Nelle situazioni più disperate Batman è in grado di generare un ologramma di se stesso per distrarre i suoi (stupidi) nemici.

BAT-CORDA

Altra risorsa della bat-cintura, permette di appendersi al soffitto e di raggiungere posti altrimenti inaccessibili.

All'interno del palazzo dell'Enigmista tutto lo sfondo tende verso il verde.

Mentre si combatte in metrò si deve fare attenzione ai treni che passano.

SUPER NES

BATMAN FOREVER

Batman Forever appartiene a quella vasta schiera di giochi che, pur essendo realizzati in maniera mediocre (o, in certi casi, pessima), possono contare su un "nome famoso", sia esso un film o un noto personaggio, che gli assicura un certo successo, a volte immeritato. Tuttavia, non è questo il caso di *Batman Forever*, almeno non del tutto: ci si accorge, infatti, degli sforzi che sono stati fatti per renderlo diverso dagli altri titoli (i personaggi digitalizzati e la varietà di mosse sono due esempi); è più giusto affermare che l'obiettivo non è stato del tutto centrato, in quanto il risultato finale non è nulla di veramente originale e non aggiunge niente di particolarmente nuovo a un genere ormai fin troppo inflazionato. In poche parole, ci troviamo davanti a una licenza cinematografica sfruttata bene ma non abbastanza; sicuramente un titolo solo per appassionati del genere e per chi stravede per l'alter ego di Bruce Wayne.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÀ

La buona varietà di mosse lo rende piuttosto divertente, senza contare che potrete scegliere entrambi i personaggi del "dinamico duo".

GRAFICA

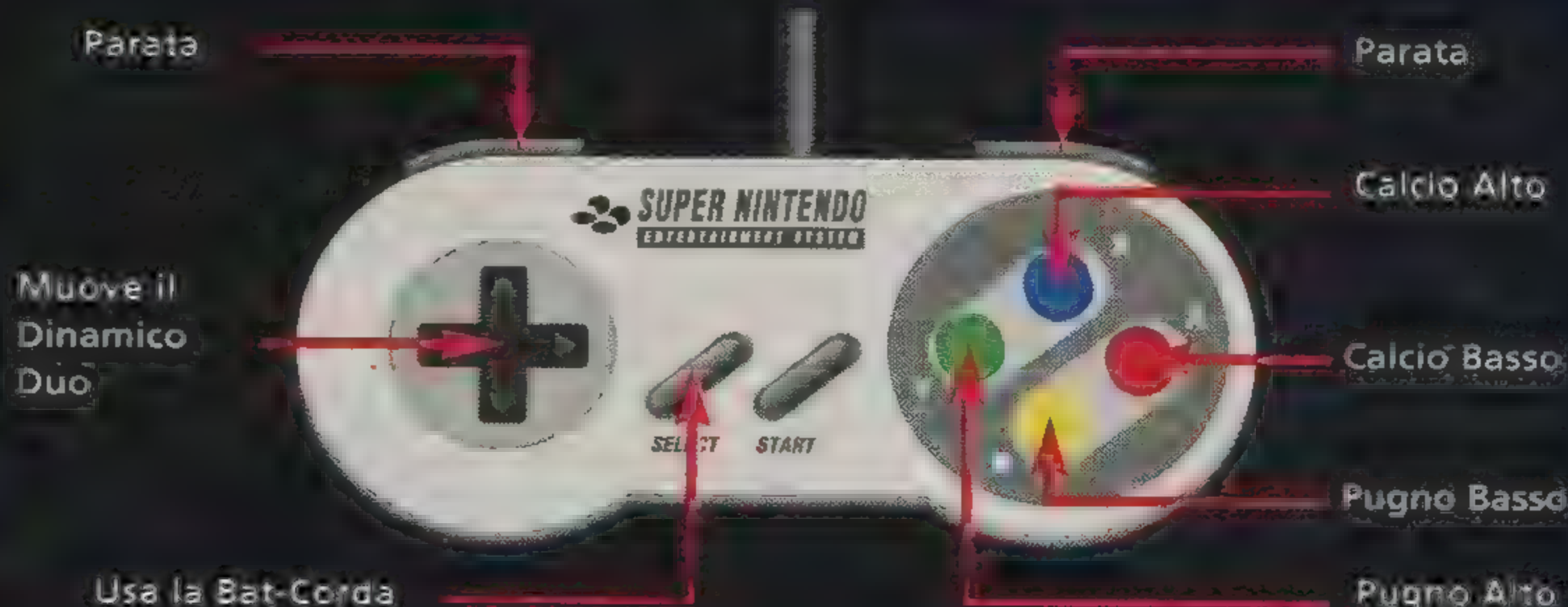
SFIDA

I primi cattivi sono piuttosto imbranati, poi tra lanciafiamme e motoseghe le cose si complicano!

SONORO

SNES 80

SOTTO CONTROLLO

Parata – Parata – Calcio Alto – Muove il Dinamico Duo – Calcio Basso – Pugno Basso – Usa la Bat-Corda – Pugno Alto

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 3

Virtua Fighter Remix

Quando si parla di *Virtua Fighter*, tutti sanno immediatamente di che gioco si tratta, vuoi perché quando è uscito nelle sale giochi ha spopolato, vuoi perché è, e rimane, uno dei titoli su cui la Sega ha puntato maggiormente in prospettiva Saturn.
Collegandoci prorpio al lancio della nuova macchina a CD della Sega, molti di voi ricorderanno che, *Virtua Fighter* veniva venduto insieme al Saturn. Il gioco non era graficamente al di sopra di ogni difetto, ma se la cavava egregiamente, fatta eccezione per alcuni bug che facevano scomparire d'incanto alcuni dei poligoni che componevano gli "origami" (leggi i lottatori). Perché, dunque, a distanza di pochi mesi, vediamo un nuovo titolo (sempre cha la parola Remix giustifichi l'effettiva denominazione di nuovo titolo), fare allegramente capolino dalle confezioni dei Saturn d'importazione (quelli ufficiali avranno forse la versione Pal del primo *Virtua Fighter*)?

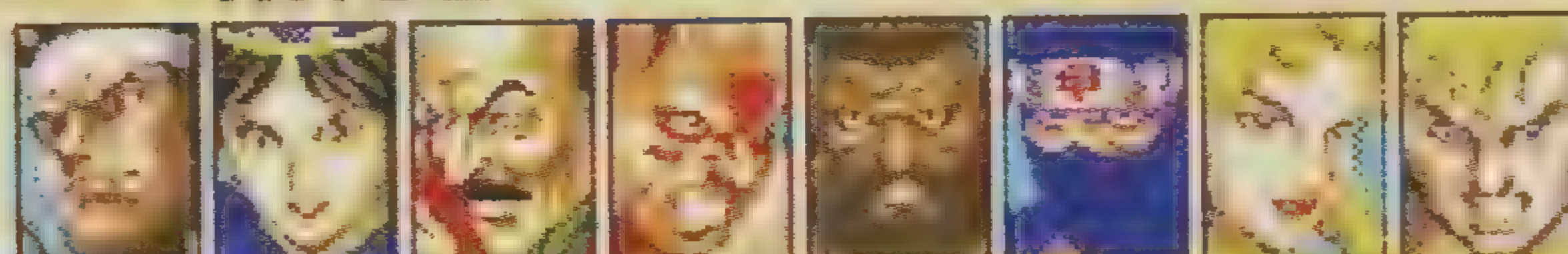
Le caratteristiche del gioco sono, comunque, totalmente invariate.

PLAYER SELECT 1/2

PROFILE

Name	Kagemaru
Country	Japan
Age	22
Sex	Male
Job	Ninja
Blood Type	B
Hobby	Marjong

KAGE

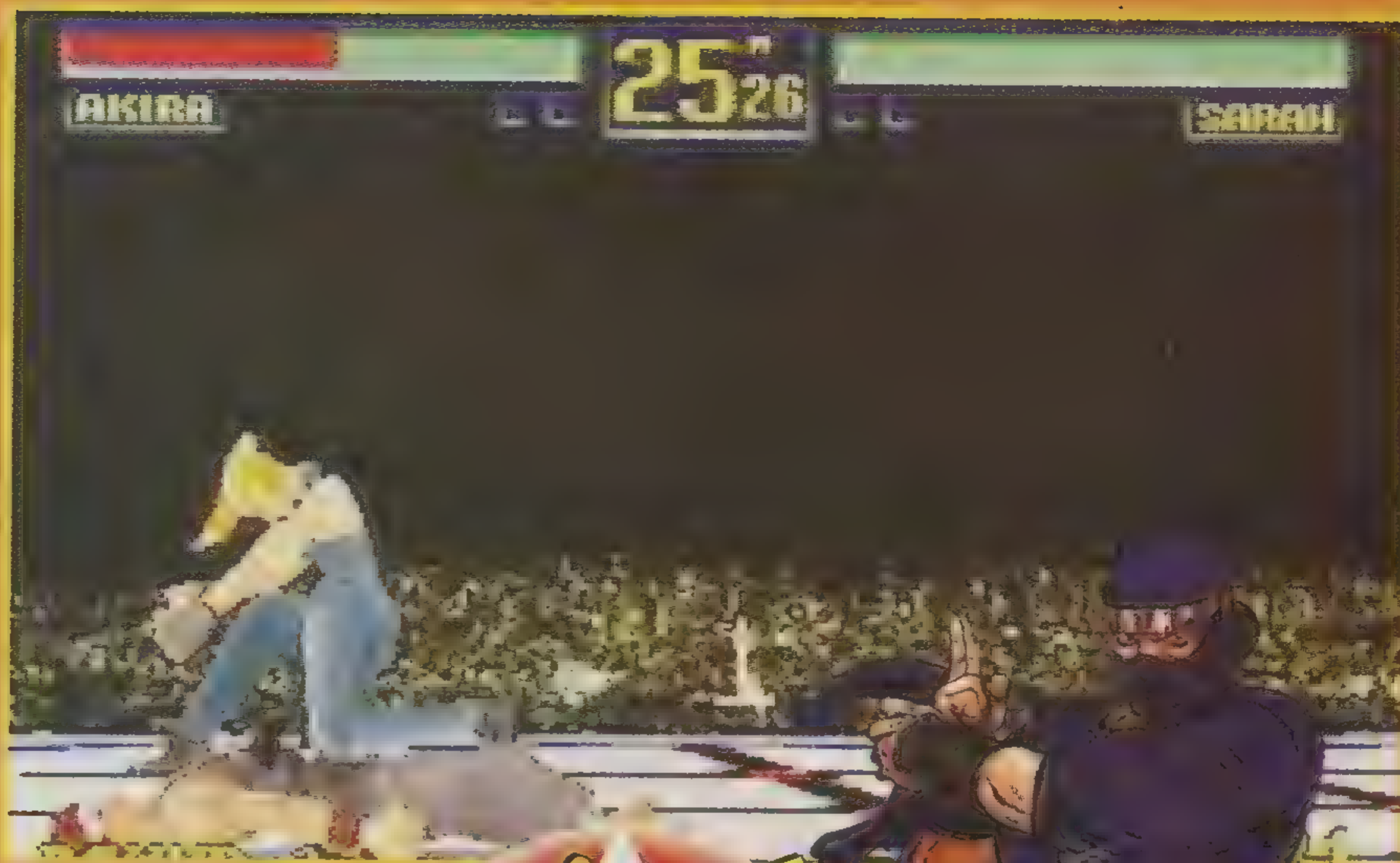
La cura con cui la grafica è stata implementata sul vecchio schema.

I negozianti, a questo punto, possono scegliere di vendere il gioco singolarmente, e questo è già un gran vantaggio, ma questo "rilancio" altro non fa che confermare l'idea iniziale. Il primo *Virtua Fighter*, osannato a sproposito anche dalla critica, non era completo. Infatti, bisogna presumere che il lancio del Saturn in giappone abbia preso alla sprovvista i programmatori che probabilmente avevano bisogno di più tempo per finire degnamente la realizzazione del prodotto.
Per quanto riguarda le novità, sono tutte squisitamente di carattere grafico. Si va dal faccione dei combattenti ridisegnati a mano, con

I fondali non hanno subito variazioni, ma tutti gli altri aspetti del gioco sì.

tanto di cambiamento di espressione quando vengono selezionati, al completo rivestimento in texture mapping dei personaggi durante il combattimento. Anche la grafica dei pavimenti è stata rivestita, mentre i fondali non hanno subito alcun cambiamento.
Ora, giocando ci si rende conto di quello che può fare il Saturn, che non è più così tanto lontano dalle prestazioni della sua odierna antagonista: la Play Station, ma è altrettanto vero che solo ora si possono fare dei paragoni, mentre prima, non c'è dubbio, erano decisamente improponibili.
Non sappiamo se questo make up sia merito del nuovo sistema operativo del Saturn, di cui vi abbiamo parlato ampiamente nel numero scorso, o del maggior tempo avuto a disposizione per migliorare i difetti del primo nato. Il gioco rimane sicuramente valido, e si presenta come il miglior antagonista di *Tekken* per Play Station, in attesa di Killer Instinct per SNES (?) e di *Tekken 2*.
È certo che a questo punto, le possibilità di veder girare *Virtua Fighter 2* su Saturn diventano decisamente più concrete, perché la graica di *Virtua Fighter Remix* si avvicina di più a quella del secondo capitolo da sala che non al primo.
La domanda, però, sorge spontanea: vale la pena acquistare un gioco identico a un titolo precedente con la sola grafica migliorata?

• *Random*

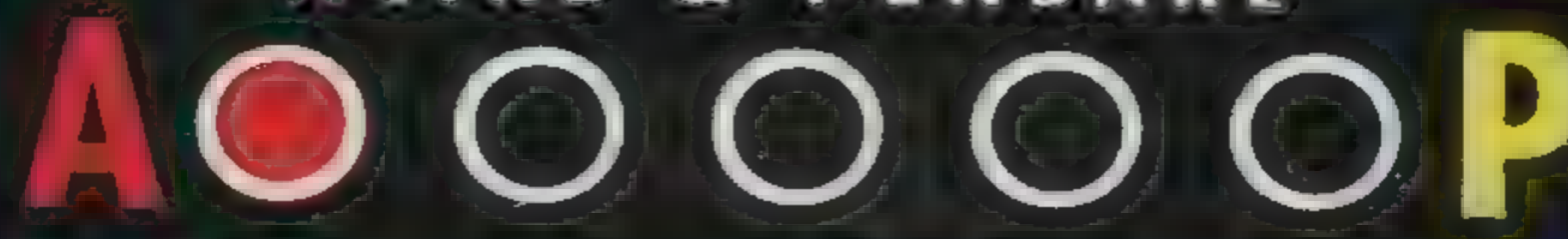
Si ringrazia You Too (To)

POWER GAME

SATURN

VIRTUA FIGHTER REMIX

I più attenti tra i lettori avranno notato che il voto di *Virtua Fighter Remix* è identico a quello di Virtua Fighter, e prima che vi scandalizziate dicendo che è da pazzi dare lo stesso voto a un gioco a cui è stata completamente riatta la grafica, lasciatemi dire una cosa. A *VFR* è stata solamente cambiata totalmente la grafica. La giocabilità e la sensazione di gioco è rimasta immutata. Siamo d'accordo sul fatto che anche l'occhio vuole la sua parte ma questo non basta a modificare un voto venuto dopo lunghi conciliabili e ponderazioni d'ogni tipo. Per arvi un esempio concreto, vi posso dire che se oggi dovesse uscire Toh Shin Den con la grafica rivoluzionata il 105 se lo sognerebbe. Dipende dal momento dall'innovazione del gioco, dal modo di rivoluzionare il modo di giocare a casa. VFR, non agginge nulla, è solo più bello da vedere. Voi pensate che ne valga lo stesso la pena? Allora correte a comprarlo!

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

GIOCABILITÀ (8/10)
È veloce e immediato, forse non come il coin op, ma sicuramente un validissimo palliativo, e in più ve lo giocate a casa!

GRAFICA (5/10)
[illegible]

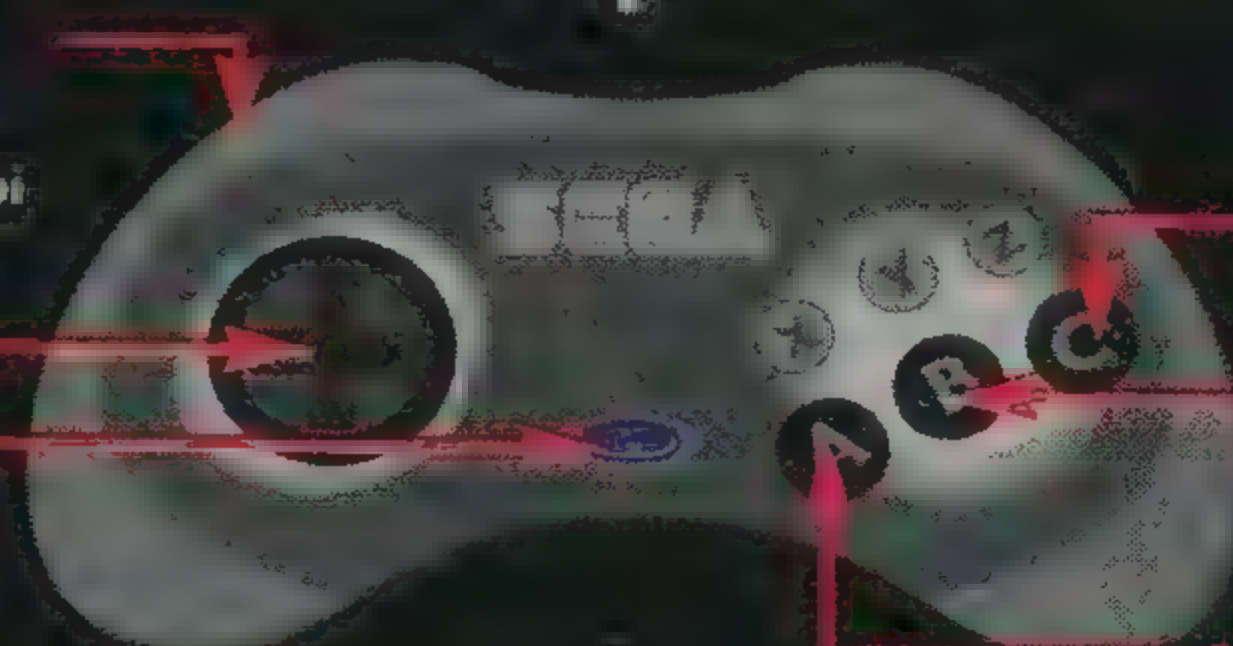
SFIDA (9/10)
Solo 8 protagonisti, con la metallica Dural come boss finale, non si può paragonare a *Tekken*, ma è sempre *Virtua Fighter*

SONORO (6/10)
Molto buono! La colonna sonora è più che valida e rende perfettamente lo stile e la violenza del gioco

SATURN 93

SOTTO CONTROLLO

Per muovere i persobaggi e indirizzare i colpi

Per mettere in pausa

Per usare i calci

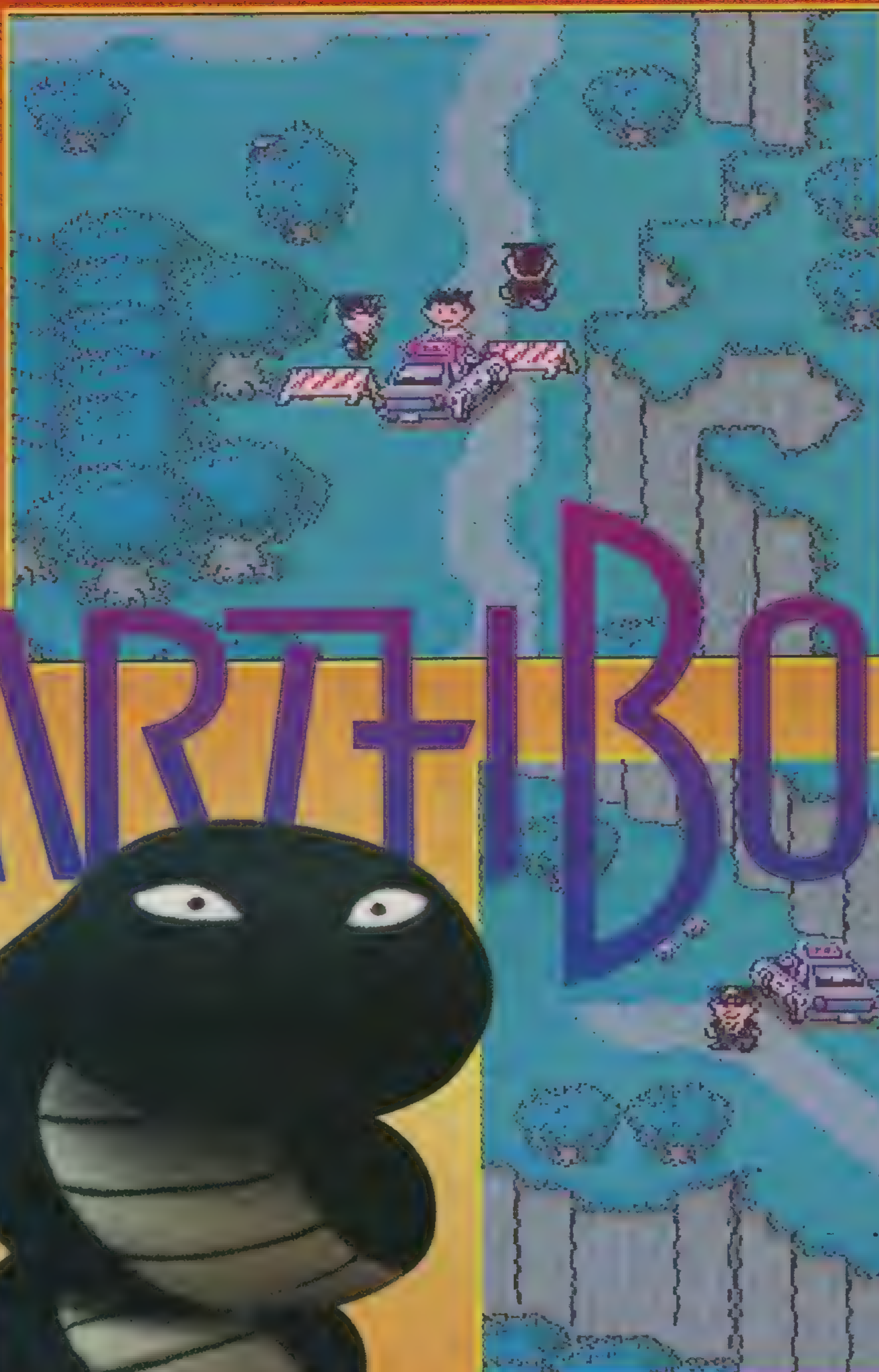
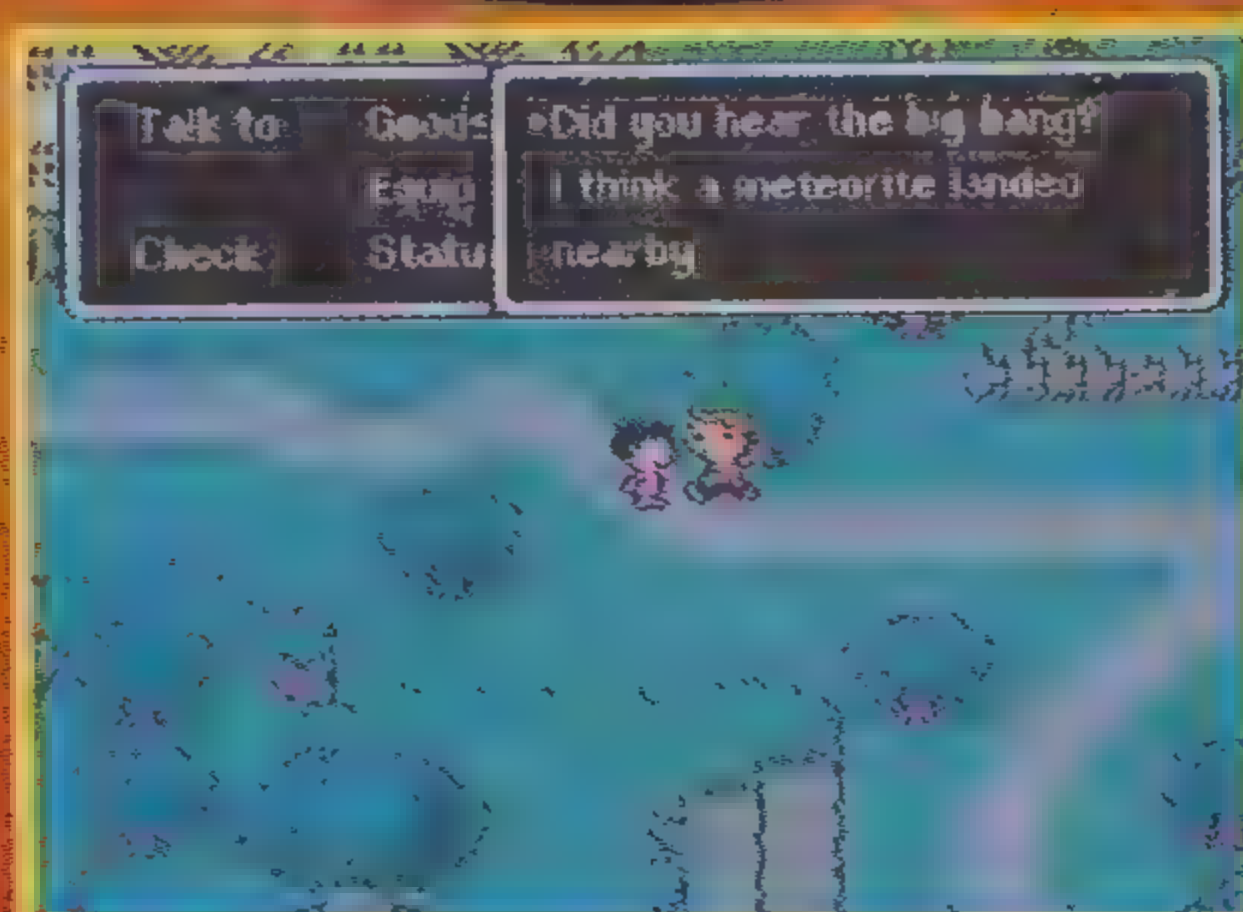
Per usare i pugni

Per parare

NB: I comandi sono riconfigurabili a piacere

Casa: **NINTENDO**
N°Giocatori: **1**
Continua?: **SALVATAGGI**
Livelli di difficoltà: **1**

EARTHBOUND

Earthbound è un titolo anomalo sotto molti punti di vista. Innanzitutto, ciò che colpisce immediatamente è la dimensione della scatola che lo contiene: la grafica è quella tradizionale del packaging americano dello SNES, ma il formato è un ragguardevole A4, decisamente fuori dall'ordinario. La Nintendo of America ha infatti deciso di includere nella confezione uno speciale numero monografico della rivista "Nintendo Power" che conduce il giocatore, attraverso 128 pagine di immagini coloratissime, a esplorare ogni meandro del gioco. Si tratta di un optional certamente apprezzabile (la realizzazione della guida è di grande qualità), ma, come sempre in questi casi, va usato con parsimonia e accortezza -leggi: solo in caso di estrema necessità- per non rovinare il gusto di scoprire l'avventura a poco a poco con le proprie forze. Un'altra anomalia si scopre non appena acceso il Super NES: la grafica presenta un look incredibilmente elementare, con pochi colori e sprite pixellosi che avrebbero diritto di cittadinanza su un NES, ma che appaiono fuori posto su una console a 16 bit. Questo strano fenomeno ha in realtà una spiegazione: dovete sapere che *Earthbound* non è altro che la traduzione per il mercato americano di *Mother 2*, un titolo giapponese che è stato venduto in milioni di copie sul suolo patrio. *Mother 2* è a sua volta il sequel di *Mother* (obviously...), pubblicato alla fine degli anni '80 per NES, con un successo stratosferico. Orbene, pare che il programmatore sia rimasto tanto affezionato ai fasti del NES da voler mantenere anche sul Super NES l'originale "look-and-feel" dell'8 bit.

La grafica di gioco ricorda i classici GdR, ma l'ambientazione è differente.

Sara forse un meteorite la causa di tutti i problemi che dovrete affrontare?

Al posto di combattere ed evitare enormi draghi che sputano fuoco, in *Earthbound* dovrete schivare i posti di blocco della polizia.

Ecco, quindi, spiegata la grafica artigianale che ci troviamo di fronte. Al di là dell'estetica old-style, però, questo è un GdR del genere più classico: i combattimenti si svolgono con un sistema a turni (non è richiesta, quindi, nessuna abilità arcade) e la trama si evolve in modo molto coinvolgente, con i protagonisti che crescono progressivamente di livello, acquisendo nuove facoltà e maggior potenza a mano a mano che sconfiggono i numerosi nemici che incontrano sul loro cammino.
La storia inizia nella tranquilla cittadina di Onett dove, in una notte apparentemente tranquilla, un meteorite semina lo scompiglio fra la popolazione. Ness, il protagonista del gioco, non esita a uscire di casa in pigiama per vedere cosa è successo, ma è respinto dai cordoni della polizia. Solo il mattino seguente potrà raggiungere il luogo dell'impatto, scoprendo che all'interno del meteorite si cela una piccola creatura a forma di ape inviata dal futuro per avvertire i terrestri del pericolo che li attende: l'alieno Giygas intende sottomettere l'intero pianeta riducendo i suoi abitanti in schiavitù. Ovviamente Ness non esita un solo istante e insieme ai suoi amici si mette in marcia, con l'intenzione di... salvare il mondo (tanto per cambiare)! Da questo punto in poi *Earthbound* offre un susseguirsi di colpi di scena che proiettano i protagonisti della vicenda attraverso un numero enorme di locazioni diverse, spaziando fra i luoghi più disparati: incontri con gli zombie, avvistamenti del mostro di Loch Ness, foreste, deserti, distese di ghiaccio e neve, enormi metropoli, miniere d'oro, templi orientali, piramidi egizie, immersioni sottomarine, viaggi nel tempo... fino allo scontro finale con Giygas in persona!

• *Pentothal*

Si ringrazia Play Game Shop (TO)

Alcune immagini sembrano provenire direttamente da un Super GameBoy...

Earthbound **è stato presentato dalla Nintendo in maggio, all'E³ di Los Angeles. Se messo a confronto con le due star della collezione autunno-inverno '95 (*Donkey Kong Country 2* e *Killer Instinct*), sfolgoranti nella loro tecnologia ACM, il look dimesso di questo titolo sembra decisamente fuori posto, e viene da chiedersi come mai la Nintendo abbia deciso di lanciarlo sul mercato USA. Il motivo sta nel particolare gusto del pubblico americano in fatto di GdR: spesso, infatti, titoli giapponesi che hanno riscosso successi clamorosi in patria, vengono accolti con freddezza una volta varcato il Pacifico. A differenza dei giocatori nipponici, che gustano ogni dettaglio della trama e apprezzano particolarmente uno sviluppo bilanciato dell'avventura, fatto di tanti piccoli episodi interconnessi, i videoplayer yankee cercano sempre e comunque un'escalation di eventi, un crescendo continuo che culmini in uno scontro epico -alla fine del gioco- con le forze del male, e sembrano rimanere insoddisfatti dal taglio "minimalista" che i designer tendono a dare ai loro giochi, infarcendoli di quadretti comici e divagazioni sul tema, esilaranti e gustosi, ma a volte fini a se stessi e scollegati dalla struttura principale della trama. *Earthbound* costituisce un'eccezione: pur essendo giapponese, il programmatore (Shigesato Itoi, celebre scrittore e presentatore televisivo) ha scelto un'impostazione tipicamente america, ispirata alle serie televisive degli anni '50 e '60. Il risultato è evidente sia nella forma, con uno stile grafico nettamente diverso da quello tipico dei manga-anime nipponici, che nella sostanza, con una trama fortemente strutturata in cui la tensione cresce a mano a mano che ci si avvicina all'incontro con Giygas.**

SUPER NES

EARTHBOUND

Sulle pagine di Game Power abbiamo sempre affermato il primato della sostanza sulla forma, bocciando tutti quei titoli che, dietro a una realizzazione esteticamente ammiccante, non offrono una qualità di gioco soddisfacente. Di fronte a un prodotto come *Earthbound*, dalla grafica datata ma dalla trama coinvolgente, confermiamo la nostra linea: si tratta di un avventura gustosissima che divertirà a lungo. I 24 Mbit della cartuccia racchiudono un'enorme serie di sfide. Ciò nonostante non si può sorvolare del tutto sul design veramente troppo grezzo, soprattutto ora che lo SNES sta dimostrando (con titoli in uscita come *Killer Instinct*) di avere ancora molte carte da giocare, in particolare per quanto riguarda la grafica. Un buon GdR come *Earthbound* sarebbe stato ancora più appetibile se accompagnato da una presentazione audiovisiva più curata. Resta comunque un prodotto originale, consigliabile ai giovani avventurieri.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ● ○ P

GIOCABILITÀ 8/10
Il sistema di comando a finestre e menu è molto funzionale. Per i combattimenti è anche prevista una modalità "automatica"

GRAFICA 5/10
È la nota dolente di *Earthbound*: sembra [illegible] console NES a 8 bit. Comunque, dopo qualche ora di gioco, ci si fa l'abitudine.

SFIDA 9/10
Il numero di locazioni racchiuse in questa cartuccia è impressionate. C'è da divertirsi, a patto di non consultare troppo spesso la guida inclusa nella confezione.

SONORO 6/10
Dopo aver ascoltato le divine melodie che Nobuo Uematsu ha saputo trarre dai chip sonori dello SNES in *Final Fantasy III*, le musiche di *Earthbound* sono poca cosa.

SNES **75**

SOTTO CONTROLLO

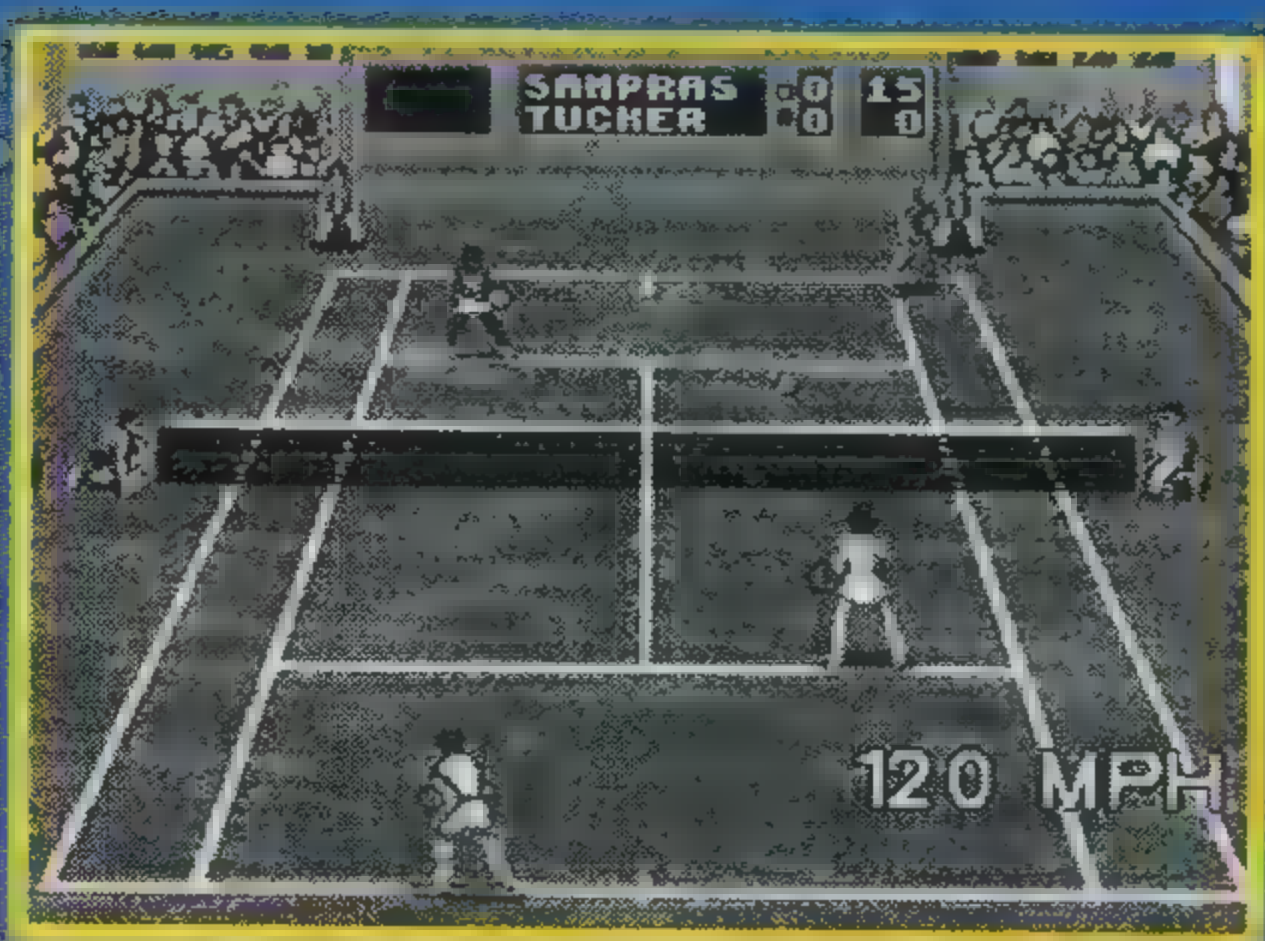
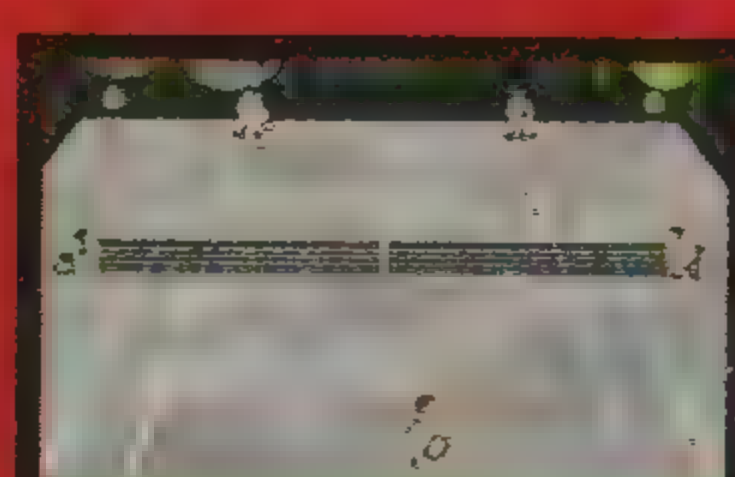
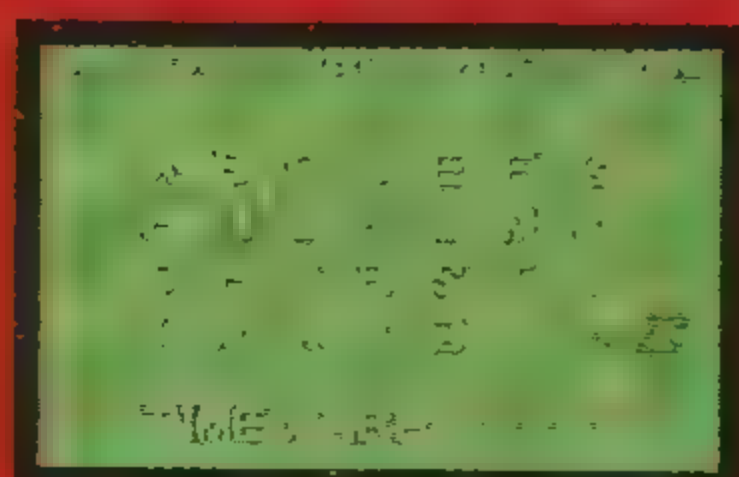
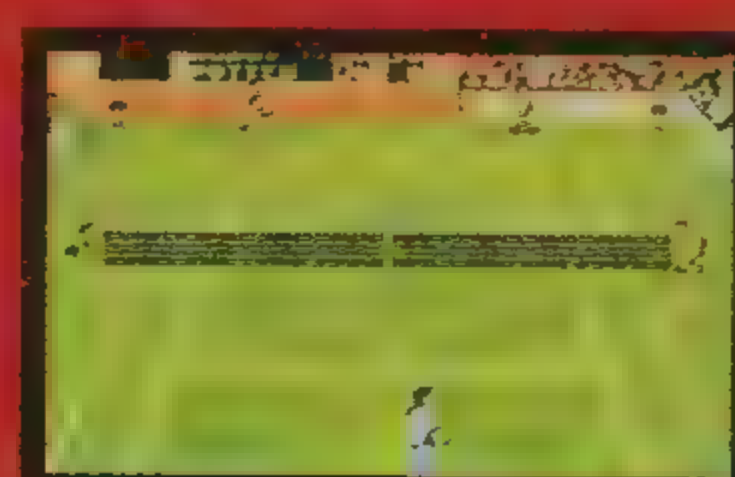
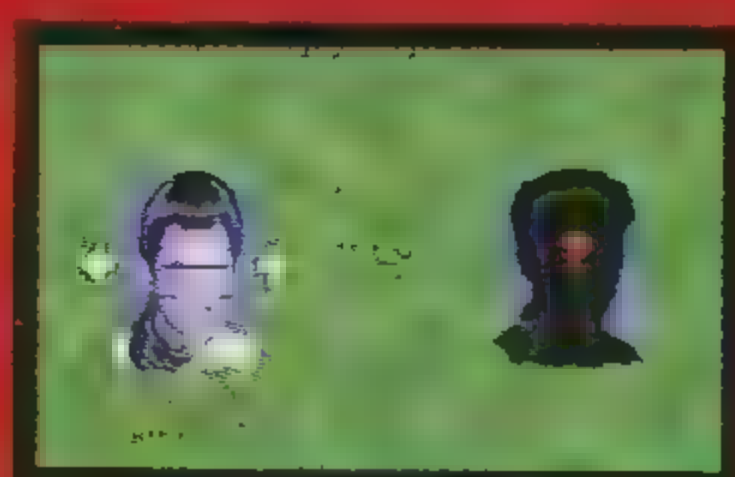
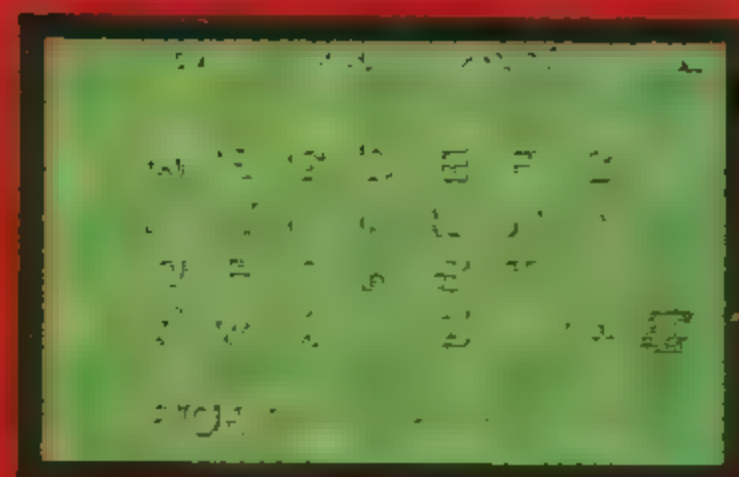
- Per parlare con gli altri personaggi
- Per richiamare la mappa
- Per dirigere i personaggi attraverso lo schermo
- Per confermare il comando selezionato
- Per visualizzare i Punti-Ferita e il denaro posseduto
- Per annullare il comando selezionato

Casa: **CODEMASTERS**
N°Giocatori: **1/4**
Continua?: **SÌ**
Livelli di difficoltà: **1**

PETE SAMPRAS TENNIS '96

Il 1994 è stato un anno fantastico per il caro Pete Sampras. Sia per il tennista, che ha vinto praticamente tutto, compreso Wimbledon, sia per il titolo Codemaster, che si è piazzato in cima alle classifiche di vendita e vi è rimasto per lungo tempo. Probabilmente il 95 non sarà un anno altrettanto carico di soddisfazioni, ma possiamo dirvi con certezza che Pete Sampras Tennis '96 sfonderà nuovamente. Innanzitutto la cartuccia, così come nella versione precedente, è una J-Cart, ovvero ospita due porte joystick supplementari, e questo permette di giocare in quattro senza spendere ulteriori soldi in adattatori. Ci si può così facilmente lanciare in supersfide in doppio, oppure, grazie all'apposita opzione, si può organizzare un torneo a cui possono partecipare fino a un massimo di otto giocatori. Inoltre, grafica e sonoro sono stati migliorati, il campo si sposta in parallasse seguendo i movimenti della pallina (esattamente come in *Super Tennis* della Tonkin House per SNES) e i giocatori sono animati ottimamente, spesso, infatti, capiterà di vederli imprecare o lanciare la racchetta per terra in un momento di sconforto. Nel modo Challenge si può fare un po' di pratica sui quattro campi disponibili, scegliendo uno qualsiasi degli otto giocatori: quattro donne, tre

GABOLISSIMA!

Vi piacerebbe ottenere un giocatore e un campo supplementare? Allora basta che seguiate le nostre istruzioni! Nel menu principale selezionate WORLD TOUR, quindi selezionate uno dei quattro differenti tipi di match e uno qualsiasi dei sette giocatori. A questo punto vi verrà chiesto se volete inserire una password, rispondete di sì selezionando YES. Se inserite la parola ROBO, potrete utilizzare una affascinante e velocissima robotessa, se, invece, inserite la parola TIMEWARP, potrete sfidarvi su un campo fluttuante nello spazio.

Un servizio del genere dovrebbe garantirci un bel ACE.

Se non si inverte la visuale si può sempre tenere d'occhio il punteggio.

MA PIPPO HA UN FIGLIO?

Abbiamo fatto due chiacchiere con le persone che hanno realizzato *Pete Sampras Tennis '96* (Andrew Richards/Robert Nash/Brian Howie/Tim Bartlett) per sapere cosa pensano della loro creazione e del mondo dei videogiochi in generale.

***Pete Sampras Tennis*, pubblicato nel giugno '94, si è rivelato un grande successo. Ve lo aspettavate?**
(AR) Il successo del gioco non è stato, poi, una grande sorpresa. Pete Sampras era ed è il primo giocatore della classifica mondiale, e questo è servito a dare credibilità al prodotto. Inoltre è stata la prima J-Cart, fornire direttamente la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente, proprio come se si giocasse un vero doppio, non è cosa da poco. Siamo veramente soddisfatti di quel gioco, la grande giocabilità era frutto di un buon bilanciamento tra simulazione e arcade. Oh, ovviamente anche la programmazione era perfetta. Naturalmente.

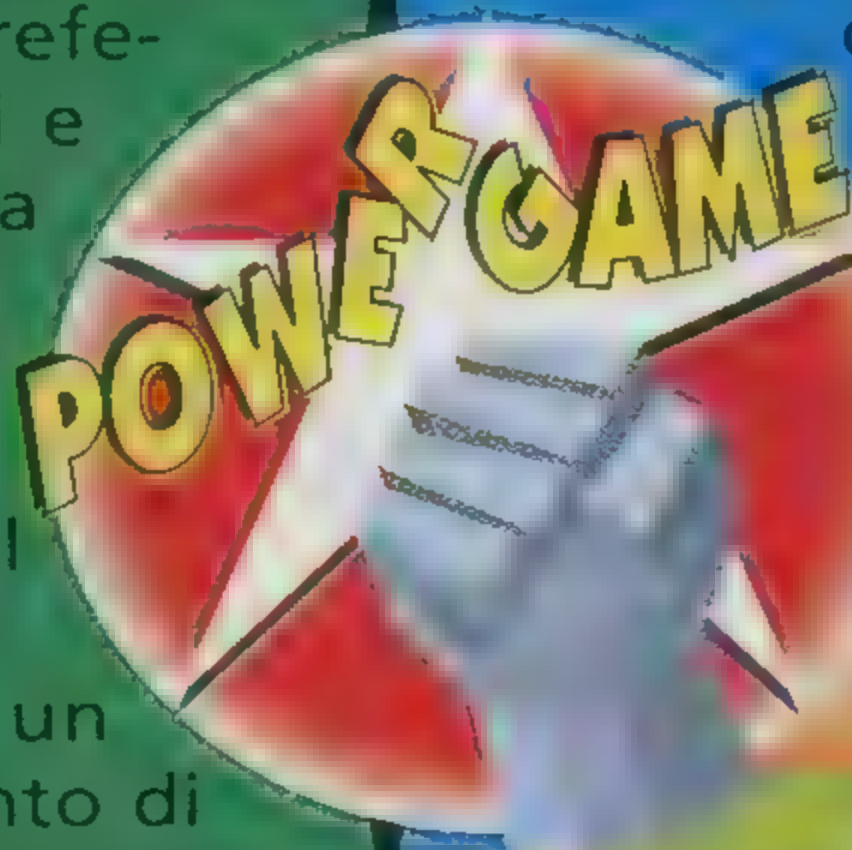
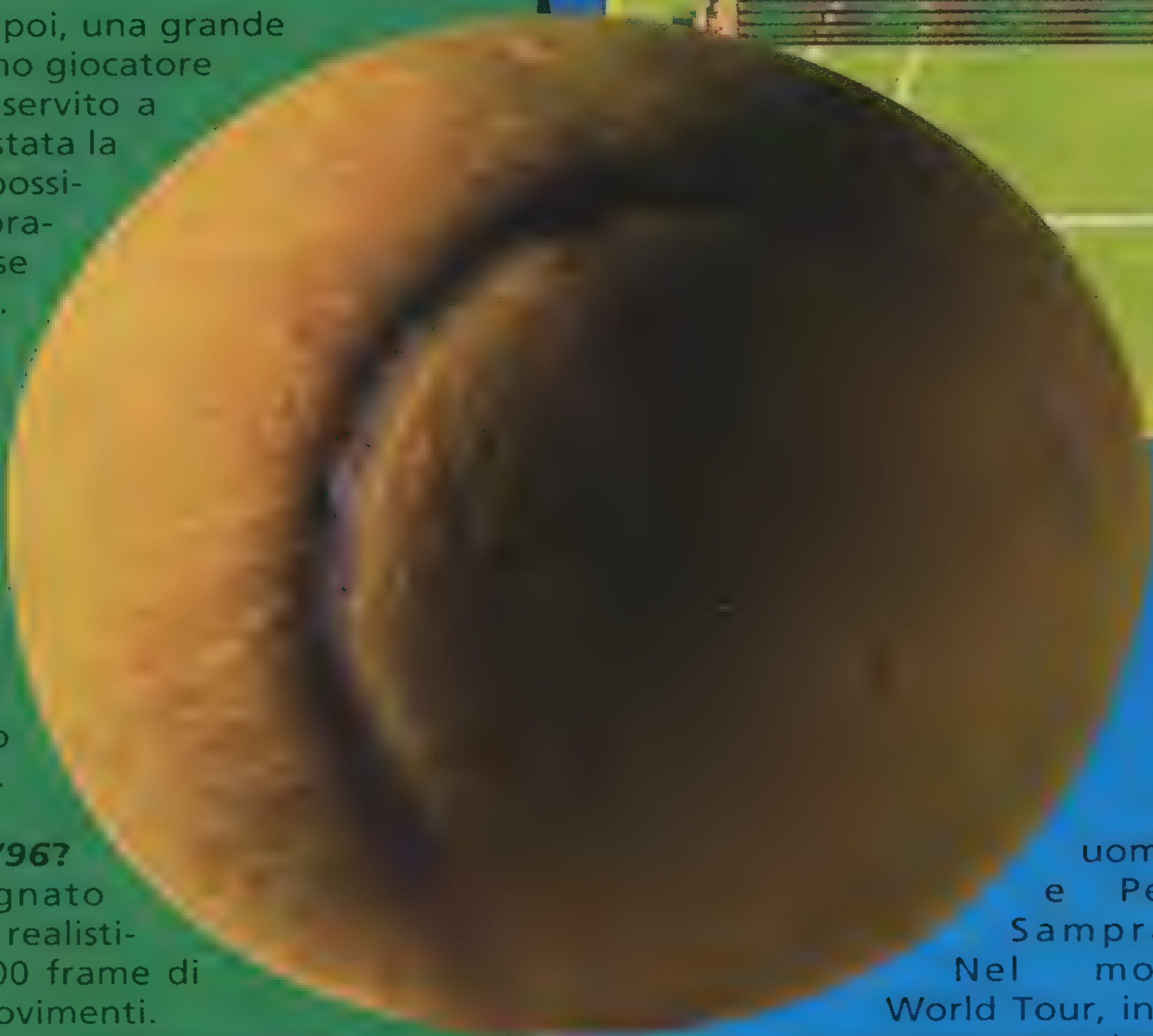
Pensate di poter riottenere lo stesso successo con *Sampras '96*?
(BH) No problem. Abbiamo avuto un intero anno per migliorare il gioco originale e pensiamo di esserci riusciti.

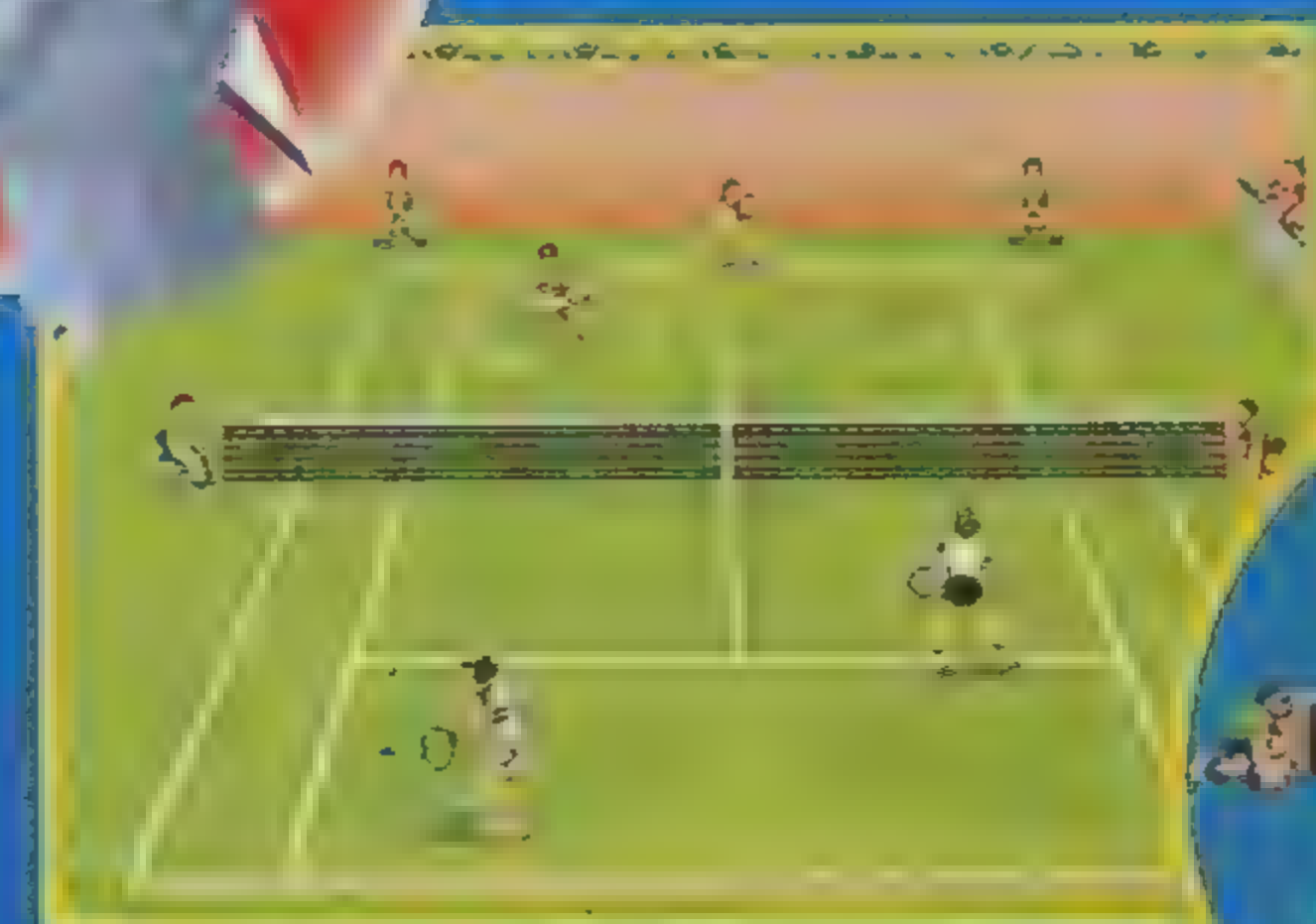
Che differenze presenta *Sampras '96*?
(BH) Abbiamo interamente ridisegnato tutta la grafica, adesso è ancora più realistica. Inoltre, abbiamo creato oltre 5000 frame di animazione per rendere più fluidi i movimenti.
(AR) Ora il gioco può vantare il campo in parallasse, nuove mosse, nuovi effetti sonori e nuovi campi. In più i personaggi sono stati maggiormente diversificati, ognuno ha la sua personalità e il suo stile di gioco, c'è chi si lancia sempre all'attacco e chi preferisce rimanere in difesa, insomma ognuno ha i suoi pregi e difetti. Per esempio, lo stesso Sampras è molto potente, ma ci sono personaggi che magari sono più veloci.

Cosa pensate degli altri giochi di tennis?
(RN) Nessuno degli altri giochi sembra buono quanto il nostro (e chi sei? Mandrake? NdR).
(AR) *Sampras '96* è molto immediato. Abbiamo speso un sacco di tempo cercando di ottenere un buon bilanciamento di giocabilità e realismo. Gli altri tennis a volte sono semplicemente troppo difficili da giocare.
(BH) Un sacco di altri tennis si bloccano per mostrare ogni volta il punteggio, questo spezza completamente il ritmo di gioco.

A cosa giocate quando non giocate a *Sampras '96*?
(RN) A *Super Street Fighter II X* su 3DO (MITICO! NdR). È assolutamente fantastico.
(AR) A *Ridge Racer* su PlayStation e a *Discworld* su PC.
(BH) A *FIFA* su Mega Drive. Sono povero...

Cosa vi comprerete: il Saturn o la PlayStation?
(AR) Io ho già una PlayStation.
(RN) Io comprerò entrambi.
(BH) Io comprerò un Saturn, sempre se me lo potrò permettere. Quindi, comprate *Sampras '96*!

Un'ultima domanda. Secondo voi Dupont è il figlio scemo di Pippo?
(AR) Sì, infatti gli assomiglia.
(RN) No, perché Pippo non esiste.
(BH) Ne sono assolutamente certo!

uomini e Pete Sampras. Nel modo World Tour, invece, non potrete selezionare Pete, ma le password vi verranno in aiuto per non dover ricominciare ogni volta da capo. Il gioco in se è molto semplice, visto che non ci sono strani mirini o indicatori, ma nel contempo è anche molto tecnico visto che si possono eseguire una gran quantità di colpi utilizzando in maniera sapiente la croce direzionale e i tre pulsanti. Inoltre, ci sono diversi elementi di relativa importanza che, tuttavia, influiscono sulla qualità del prodotto, arricchendo piacevolmente il gioco. Per esempio il replay automatico, la visualizzazione della velocità di servizio, le statistiche, la possibilità di invertire l'inquadratura di gioco e, soprattutto, l'idea geniale di inserire il punteggio sullo sfondo dello schermo, evitando, così, le fastidiose e inutili schermate e animazioni di intermezzo, tipiche di questo genere di giochi.
Pete Sampras non è certo il mio tennista preferito, anche se bisogna ammettere che è bravino. Quindi non preoccupatevi, non mi sono asso-

POWER GAME

Se avete visto Wimbledon sapete cosa vuol dire giocare sull'erba.

Anche il grido di OUT è digitalizzato alla perfezione, decisamente realistico.

Il pubblico non mancherà di commentare attivamente il match.

lutamente lasciato influenzare dal suo nome stampato sulla cartuccia, così come non ho ricevuto oscuri compensi per aumentare il voto a questo gioco. *Pete Sampras Tennis '96* si merita pienamente il Power Game, specialmente dopo aver visto la venere bionda che cura le pubbliche relazioni per la Codemaster.

• Trust

La vecchia cara terra battuta è sempre la mia preferita.

Il cemento, invece, è buono solo per scartavetrarsi le ginocchia.

PETE SAMPRAS TENNIS'96

Ciò che hanno dichiarato i programmatori nell'intervista è praticamente tutto vero, a parte, forse, quella storia su Dupont. I miglioramenti dichiarati ci sono tutti e nel complesso è difficile trovare dei difetti salienti in questo gioco. Grazie alle diverse combinazioni di tasti e croce direzionale si possono eseguire una grande varietà di colpi e questo rende gli scambi vari e piacevoli, specialmente se si gioca in quattro. Il sonoro riproduce fedelmente quello delle classiche dirette televisive, con tanto di chiamate degli arbitri e commenti del pubblico. La grafica è fluida, nonostante il parallasse, e nitida, anche se avrebbe potuto essere maggiormente colorata. Insomma, *Pete Sampras Tennis '96* è maledettamente divertente e assolutamente ben realizzato e, molto probabilmente, è il miglior tennis disponibile per Mega Drive. Se non avete la precedente versione non potete fare a meno di farlo vostro, altrimenti fatelo comprare a qualche vostro amico, tanto prima o poi vi chiamerà per giocare in quattro.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

MEGA DRIVE

GIOCABILITÀ 9/10
L'idea di inserire due porte joystick sulla cartuccia aumenta sensibilmente la giocabilità e la longevità del gioco

GRAFICA 7/10
Pochi colori, ma tutto sommato non sono indispensabili in un gioco del genere

SFIDA 7/10
Le password permettono di portare velocemente a termine il Tour mondiale

SONORO 8/10
Gli ottimi effetti sonori rendono assolutamente realistici gli incontri

MD 90

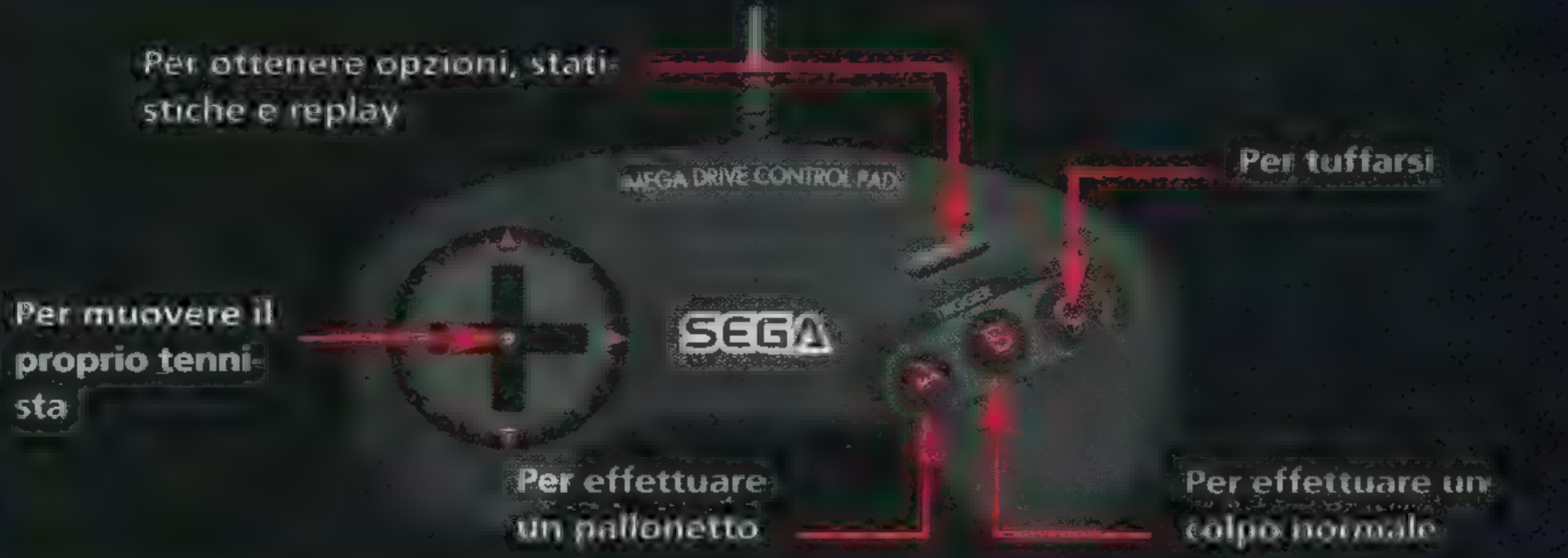
SOTTO CONTROLLO

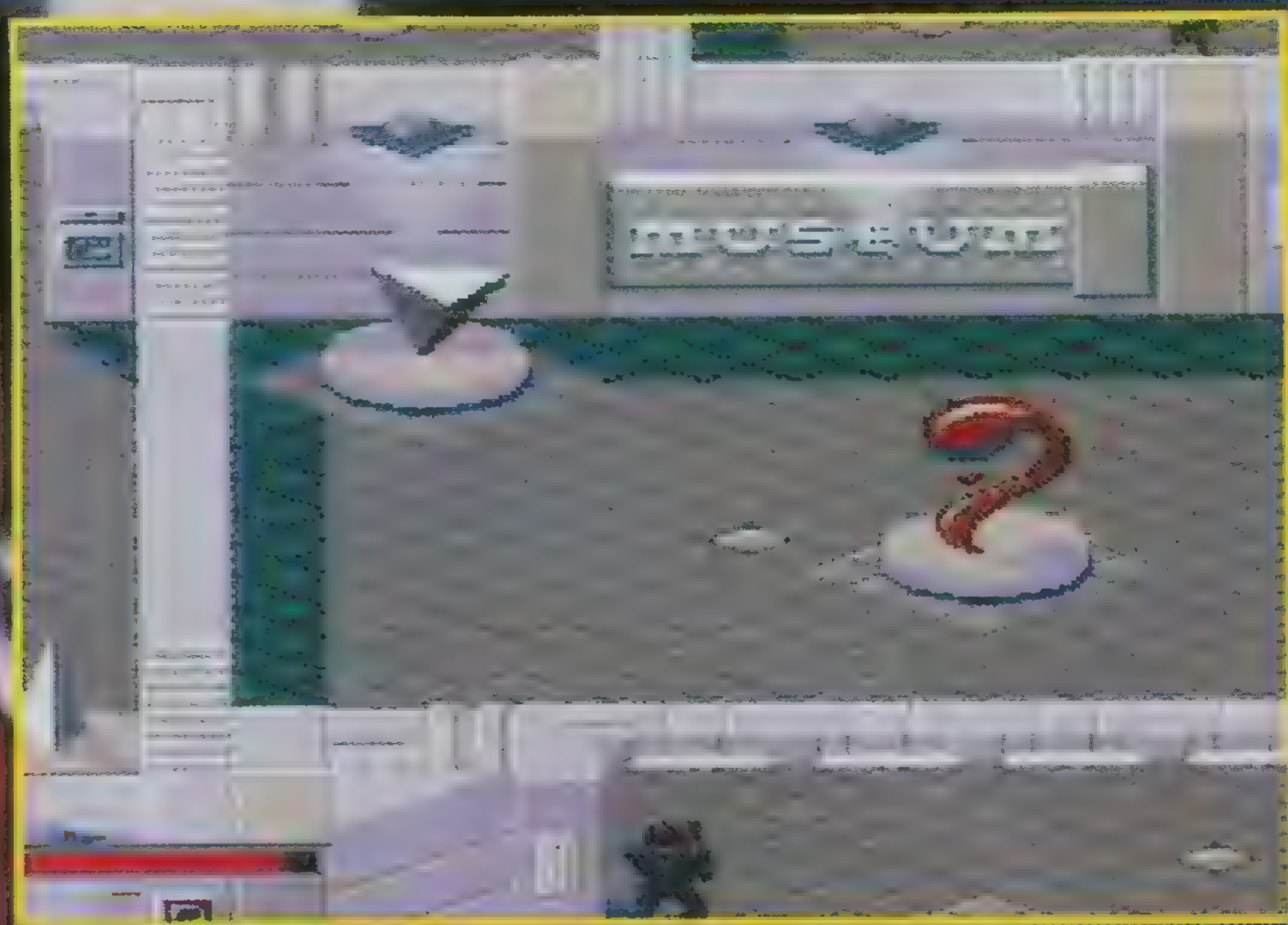
Per ottenere opzioni, statistiche e replay

Per tuffarsi

Per muovere il proprio tennista

Per effettuare un pallonetto

Per effettuare un colpo normale

Casa: ACCLAIM
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 3

Tra elastici, cavi della luce e scale, non dovrete certo soffrire di vertigini.

DEMOLITION

È un po' triste e deprimente smettere di giocare a *Shin Shinobi Den* per recensire l'ennesimo tie-in tratto da un film di Stallone, ma, d'altra parte, questo è il duro lavoro di noi recensori e non passiamo esimerci dal compierlo nel migliore dei modi (sento già fischiare le orecchie). Fosse stata almeno la conversione di *Killer Instinct* o il seguito di *Donkey Kong Country*... e invece no, si tratta del solito platform-sparatutto basato sulla trama di un film di successo. Con delle premesse del genere è difficile assegnare un Power Game, anche se una bella e sugosa mazzetta avrebbe potuto fare miracoli. Purtroppo, se fosse per la nostra redazione, i giudici di Milano sarebbero disoccupati, quindi *Demolition Man* prende il voto che si merita.

La trama dovreste conoscerla, il bel muscoloso, John Spartan alias Super Stallone, è un poliziotto di fine millennio abituato a considerare i criminali come sporco impossibile, in pratica è un Mastro Lindo con formula pluripotenziata. Questa sua abitudine a sforacchiare chiunque lo guardi storto, lo mette in una brutta situazione: dopo aver arrestato il pericoloso Simon Phoenix, interpretato dal massiccio Wesley Snipes, viene incriminato per eccessiva violenza e condannato a 75 anni di stasi cryogenica. Ma nel 2032, quando ormai le armi e la violenza sono solo materiale buono per i musei, Phoenix riesce a fuggire e ricomincia a seminare il panico. L'unico uomo che può fermarlo è ovviamente il nostro amato quarto di bue, ovvero Sly, che viene quindi svegliato dal suo lungo sonno e rimesso in servizio attivo.
Il gioco inizia nel 1996 quando ancora la Terra è in balia del crimine organizzato e prosegue, quindi, nel 2032 quando sembra che sia sparito anche il calcare. Alcuni livelli sono visti di lato e si basano sullo schema classico del "salta, spara, raccogli i bonus", altri, invece, sono visti dall'alto in stile *Gauntlet* o, se preferite, *Soldier of Fortune*. Il primo livello, per esempio, è ambientato in un palazzo in demolizione disseminato di cariche

Abbiamo raggiunto il cattivone, adesso bisogna neutralizzarlo.

Riuscire a evitare tutti i delinquenti è una cosa davvero perigliosa.

Tutto il primo livello si svolge in città. Lungo strade più che malfamate.

Potete raccogliere le armi che trovate lungo il percorso.

di C4, tra le quali si nasconde Phoenix, mentre il secondo, si svolge in un museo che bisognerà esplorare alla ricerca degli ostaggi. Tutto nella norma, quindi, ma in fondo per un po' ci si diverte visto che il personaggio si controlla bene e i punti frustranti, ovvero quelle sezioni apparentemente impossibili che di solito abbondano nei tie-in, non sono frequenti. Rispetto agli altri giochi basati sui film dell'uomo dallo sguardo perso, questo è uno dei più riusciti, non che significhi molto, ma in questo periodo (ricomincia la scuola! Urrà!) è molto, ma molto, meglio evidenziare tutti gli aspetti positivi se non vogliamo deprimerci ulteriormente.

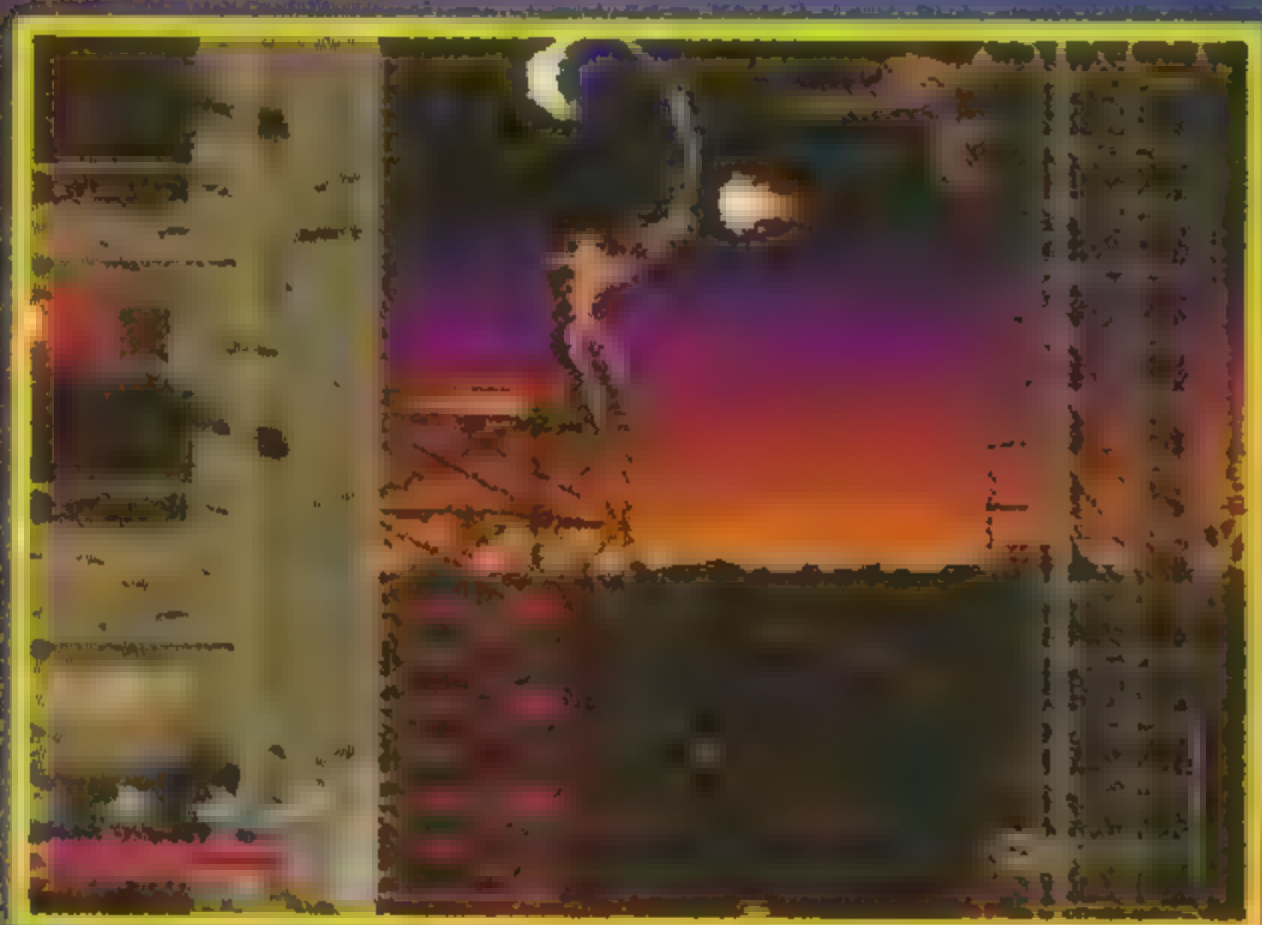
• *Trust*

MAN

Fate attenzione ai contenitori di C4.

Il primo livello è a scorrimento

...il secondo è visto dall'alto.

Con l'aiuto di questo mega elastico, Sly deve riuscire a evitare i colpi del malefico Wesley Snipes, può cercare anche di colpirlo, ma è molto rischioso.

Sempre utilizzando l'elastico, Sly si fa largo tra i palazzi del futuro.

Salvando tutti i personaggi imprigionati potrete aprire i cancelli.

DEMOLITION MAN

Partendo dal presupposto che ci aspettavamo esattamente un gioco del genere, non vale la pena infierire più di tanto. Cosa ci possiamo fare? I tie-in sono un genere maledetto e anche questo titolo non riesce a sfuggire al suo destino. Tuttavia, le cose potevano andare anche peggio. In fondo *Demolition Man* è meglio di molti suoi simili, come, per esempio, *Cliffhanger*. Lo sprite principale è realizzato in maniera adeguata e può compiere svariate azioni che rendono vario lo schema di gioco. Niente di innovativo, ma se invece di limitarsi a saltare da una piattaforma all'altra ci si può anche appendere a elastici e funi sospese, il gusto, come recitava un noto spot, "ci guadagna!". In definitiva, ci troviamo di fronte a un prodotto che certo non salverà i 16 bit, vista la mancanza totale di originalità e vista la realizzazione tecnica mediocre, ma che potrebbe far passare qualche ora piacevole ai fan sfegatati di Silvestro Stallone o, al limite, a quelli di Wesley Snipes.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÀ (7/10)

Il controllo del personaggio è abbastanza buono, anche se ogni tanto ci si ritrova a imprecare per il solito salto mancato

GRAFICA (6/10)

SFIDA (9/10)

I tre livelli di difficoltà garantiscono una buona sfida anche per i giocatori più smaliziati

SONORO (6/10)

Effetti sonori adeguati e musichetta di sottofondo nella norma. Non vi farà impazzire ... almeno non da troppo ...

SNES 79

SOTTO CONTROLLO

Per indirizzare lo sparo e per muoversi

Per fermarsi e sparare

Per lanciare le bombe a mano

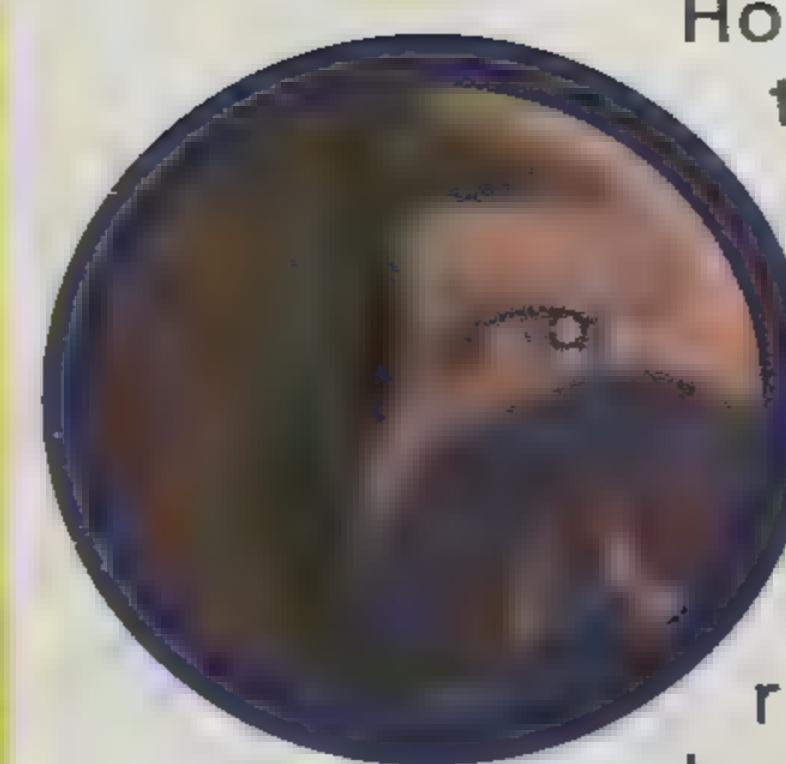
Per saltare, rotolare

Per sparare anche in movimento

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SELECT START

Casa: SONY
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di

Arc The Lad

Ho sempre creduto che la bellezza degli adventure dipendesse dall'immedesimazione in un personaggio che rispecchiasse, almeno in parte, le attitudini morali del giocatore, piuttosto che l'adattamento ai vari Rambo, Pelé o Senna delle prime produzioni videoludiche; la suddetta differenza fu però a suo tempo ridimensionata dai titoli elettronici che contemplavano la scelta, prima di iniziare la partita, di un timido maghetto piuttosto che un possente guerriero, di un'elegante amazzone o di un nano, tarchiato e nerboruto. Questo rivoluzionario modo di concepire i videogiochi offrì un fertilissimo terreno di incontro tra questa forma di divertimento e quella dei vari Dungeons, Dragons & co., raggiungendo il suo apice in occasioni come questo *Arc the Lad*, mix perfettamente riuscito fra passatempi da tavolo e divertimento "virtuale". La trama dell'avventura si snoda fra la ricerca degli scomparsi genitori di Arc, gli strambi compagni di viaggio incontrati nelle occasioni più disparate, l'introduzione ai vari combattimenti e un viaggio attraverso terre magiche e ambienti medievali con spizzichi di tecnologie futuristiche nell'in-

Arc

Il protagonista dell'avventura e il perno sul quale ruotano gli altri personaggi. Unisce buone capacità di combattimento all'arma bianca a un'ottima conoscenza della magia; durante la prima parte dell'avventura può raggiungere un massimo di sette incantesimi.

POWER GAME

Chongara

il più caratteristico e originale del gruppo, lavora a tempo perso in un esotico bazaar in pieno deserto. Non è molto abile nel menare le mani ma grazie alla sua anfora magica può far comparire le più svariate creature, che lo aiuteranno durante i combattimenti. Dopo Poco è, l'unico a completare il gioco col libro delle magie al gran completo.

Ogni volta che viene lanciata una magia, ne viene detto il nome in inglese.

tento di ritrovare le cinque sfere incantate, arcaici oggetti di potere che presiedono, tra l'altro, alla formulazione degli incantesimi del protagonista del gioco. Prima dell'avventura vera e propria, si dovranno visitare una serie di schermate di "preparazione" con pochi e semplici nemici, sui quali sperimentare il sistema di movimento dei personaggi giocanti: questo sistema consiste, essenzialmente, in una vera e propria scacchiera, sulla quale i turni delle azioni sono determinati dalle caratteristiche (destrezza, livelli di potenza, ecc.) acquisite durante l'avventura, o da oggetti magici (ad esempio le scarpe incantate) che aumentano la velocità di chi li indossa. Gli attacchi possono essere portati a distanza solo grazie alle magie e alle pietre "da lancio": entrambe agiscono entro un certo limite di caselle, così come il movimento non è del tutto libero, ma delimitato da confini più o meno ampi, mentre per colpire con calci, pugni e armi è necessario trovarsi il più vicino possibile a mostri (ma mai in posizione diagonale). Col progredire delle azioni di gioco la potenza di ognuno dei personaggi cresce in base ai cattivoni uccisi e agli oggetti trovati: ciò permette a ognuno di essi di acquisire maggiore mobilità e punti-vita, oltre naturalmente ai danni procurabili agli antagonisti (una folta schiera di perfidi mostriciattoli che

TUTTI I CUGINI DEGLI ADDAMS

Un breve ma accurato compendio su alcuni dei mostri che incontrerete con maggior frequenza durante il gioco vi sarà utile per adottare le strategie più adeguate al caso; molti di essi, compresi quelli non riportati in questo elenco, possono assumere colorazioni diverse per simboleggiare un aumento di forza: in genere, più sono scuri e più sono cattivi...

ZOMBI
Punti-vita 18. Non è molto pericoloso, ma può staccarsi la testa dal collo e scagliarvela contro, paralizzandovi.

NINJA MUTANTE
Punti-vita 35. Agile e scaltro, usa magie di attacco come il lancio di aculei e l'autodistruzione, che vi colpirà inevitabilmente.

FUOCO FATUO
Punti-vita 12. Può unirsi con altri fuochi per potenziarsi o, come mossa finale, esplodere.

BLOB GELATINOSO
Punti-vita 3. Attacca solo a distanza ravvicinata ed è in grado di riprodursi, ma la sua prole non è resistente come il suo creatore.

MORTE ALATA
Punti-vita 102. Si sposta velocemente e attacca sia con il fuoco sia da lontano, facendo roteare la sua falce contro uno o più avversari.

BULBO INFERNALE
Punti-vita 22. Non può muoversi ma è in grado di clonarsi o colpire a distanza, lanciando delle malefiche spore.

PIPISTRELLO ASSASSINO
Punti-vita 32. Compie spostamenti rapidi sorvolando mura e burroni. Inoltre vi attaccherà con un raggio d'energia.

INSETTO GIGANTE
Punti-vita 35. Si presenta come un avversario decisamente ostico, alle prime armi: afferra i personaggi e li scaglia a terra con violenza.

GOLEM DI PIETRA
Punti-vita 95. Agisce con spostamenti poco veloci, ma fa del suo punto di forza i micidiali colpi sferrati con i pugni.

BASILISCO MUTANTE
Punti-vita 68. Sopperisce alle lacune dovute alla sua lentezza con le magie che ha a disposizione.

OGRE CORNUTO
Punti-vita 125. Buone possibilità di movimento unite a grandi capacità d'attacco. Può sputare fuoco, paralizzarvi e caricarvi con le corna.

DEMONE ALATO
Punti-vita 400. Si tratta di una delle creature più perfide: le incontrerete solo verso la fine e nei punti molto difficili.

Kukuru

La ragazza di Arc, nonché sacerdotessa incaricata di spegnere la grande fiamma che divide le stagioni calde da quelle fredde. Tutte le sue sette magie sono prevalentemente di cura, qualcuna di attacco e una in grado di resuscitare un compagno ucciso in combattimento.

Gogen

Il vecchio e saggio mago mostrerà la strada ai nostri eroi per la buona riuscita della missione. Inizialmente, dovrete faticare per liberarlo da un potente demone, ma una volta che ci sarete riusciti potrete avvalervi delle sue sette potentissime magie di attacco.

I combattimenti si svolgono un po' alla Zelda, con movimenti immediati.

Graficamente gli scenari sono realizzati in maniera eccezionale.

nei casi più impegnativi è accompagnata da creature infernali o potenti stregoni del male). L'equipaggiamento dei piccoli eroi comprende sia una dotazione personale che una comune a tutti dalla quale attingere, tra le altre cose, pozioni antiveleno, cristalli magici, bombe e cose del genere... Tutti questi oggetti si troveranno nelle miriadi di livelli in cui è suddiviso il gioco, davvero unici per estensione e varietà di elementi presenti e continuamente intersecati da avvenimenti che si ricollegano al filo "giallistico" del racconto principale (che fa presagire un succosissimo e ancor più longevo seguito, annunciato, peraltro, su qualche numero di GP fa). Proprio per questo è possibile, non solo salvare i propri personaggi su una memory card, ma anche far loro ripercorrerre molte parti dell'avventura, portandoli a livelli di potere inimmaginabili in vista dei futuri, nebulosossimi eventi. Per quanto riguarda il rovescio della medaglia, l'unico motivo per cui mi sentirei di sconsigliare l'acquisto di ATL è l'ovvio uso della lingua giapponese, a causa della quale interpretare le molteplici spigolature di un role-playing risulta impresa a dir poco ardua, con tutte le schermate di spiegazioni presenti nel CD... A meno che non siate veri appassionati del suddetto genere sarà quindi meglio aspettare la versione in inglese, per poi accaparrarsi un gioco che comunque mi è parso, dopo una cinquantina di ore di accanito testaggio, veramente ben realizzato.

• *Orwell 2000*

Si ringrazia Future Games (Mi)

prigioniero nelle celle sotto il castello de re, scapperà durante la notte per poi dimostrare ai nostri eroi che alcune delle guardie di palazzo sono in realtà mostri, e che oscure forze stanno tramando alle spalle della nobile famiglia. Si distinguerà subito grazie alla sua infallibile spada samurai e a quattro magie davvero letali.

Iga

allievo di una durissima scuola di arti marziali, si unisce alla compagnia dopo aver scoperto che il suo maestro altri non è che un demone al servizio del male. Fortissimo e resistentissimo può anche fare uso di sei magie di attacco decisamente letali.

Poco

piccolo, grasso e pasticcione: meglio di così non si potrebbe definire, questo simpaticissimo personaggio che si unirà per primo alla compagnia. Con gli otto incantesimi a sua disposizione potrà aumentare alcune caratteristiche dei suoi compagni di ventura, compiere qualche attacco o guarire il gruppo.

Alcune magie sono talmente potenti da riempire totalmente lo schermo.

Certe sezioni di gioco sono piuttosto tranquille, ma molto evocative.

ARC THE LAD

In Giappone, come in America e in gran parte dell'Europa, i GdR rappresentano una porzione senz'altro rilevante all'interno del parco titoli di una piattaforma. Onestamente mi aspettavo qualcosa di più radicale, un cambiamento marcato che in parte delude le promesse fatte, pur mantenendone alcune e meritandosi di essere definito come un titolo ben curato e congegnato. Una vasta quantità di livelli e "stage" assicura almeno una quarantina d'ore di gioco immersi in ambienti e situazioni ben gestiti e dallo sviluppo dinamico che, poco per volta, porteranno il giocatore a conoscere sempre meglio il proprio personaggio, il mondo in cui vive e i suoi abitanti, un vero e proprio universo parallelo racchiuso nello spazio di un "semplicissimo" CD. Sicuramente non sarà il massimo che può offrire la PSX, ma è certamente un passo in avanti che segnerà, almeno spero, la prima tappa di uno standard qualitativo in continuo miglioramento per i tempi a venire. Peccato per il testo in giapponese.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

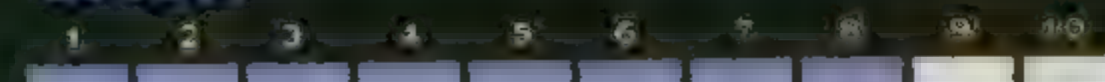
PLAYSTATION

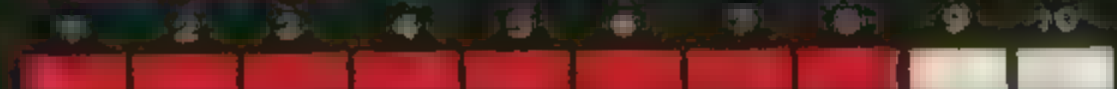
GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Innovativo il metodo di movimento a scacchiera, che basa il "passaggio di turno" sulla crescita delle caratteristiche dei personaggi

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

[illegible]

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Una quantità considerevole di livelli, uniti a una discreta varietà di nemici che non mancheranno di mettervi in serie difficoltà

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Grandiosi i temi musicali di intermezzo, eseguiti da [illegible] musicisti della Royal Philharmonic Orchestra di Londra... [illegible]

PSX 90

SOTTO CONTROLLO

N.B. il joypad è riconfigurabile a piacere

Per spostare la visuale

Per spostare la visuale

Per muoversi e indicare il bersaglio

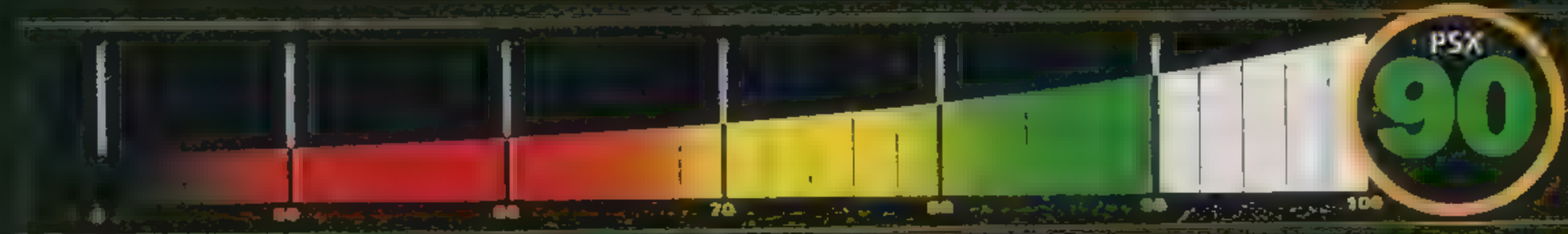
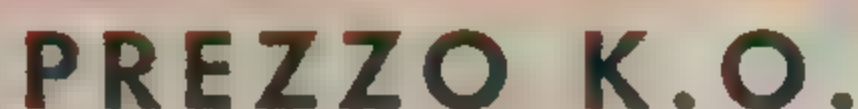
Per cambiare la configurazione

Per accedere allo zaino

Per confermare le scelte

Per uscire dalle opzioni/passare il turno

Per accedere alle magie

Per accedere a schede e accessori dei personaggi

PIATTAFORME

Casa: INFOGRAMES
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

Astérix & OBÉLIX

Creati nel 1959 per il settimanale francese "Pilote" dalla fantasia del soggettista René Goscinny e del disegnatore Albert Uderzo, Asterix e il suo inseparabile compagno Obelix sono certamente i personaggi a fumetti d'oltralpe più famosi al mondo. Non a caso, quasi a rendere un doveroso tributo all'indiscussa popolarità di questa strana coppia di amici, una lunga lista di titoli ispirati ai due anacronistici eroi si propone per quasi tutte le console della storia, a partire dal buon vecchio Atari VCS 2600, sino ad arrivare, faticamente, a questa versione, per il piccolo portatile di casa Nintendo e per il sedici bit della stessa casa, rispettivamente. E, quasi a voler rispecchiare l'eclletticità e la varietà delle sue avventure, quelle stesse avventure che ne hanno consacrato

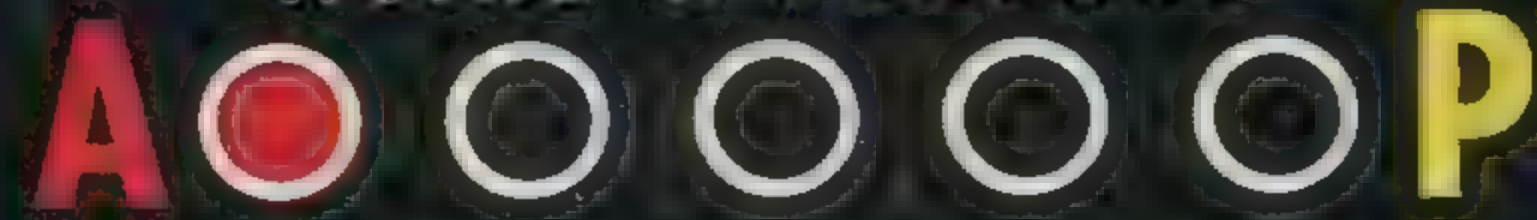
Alle volte una sana "cartella" è più eloquente di mille parole!

ASTERIX E OBELIX

Ennesima apparizione sul piccolo schermo di un videogioco del duo più "celebrato" della storia dei videogiochi: a parte i grandi testimonial (*Super Mario, Donkey Kong, Sonic*) sono infatti i due irriducibili eroi gallici ad avere avuto, più spesso di altri colleghi del mondo dei fumetti o dei cartoon, la parte da protagonista in un gran numero di videogiochi (giochi di piattaforme, per lo più), sia per console domestiche che per coin-op. Bisogna peraltro riconoscere che, in linea di massima, la storia ha reso merito a questi due simpatici ribaldi, nel senso che praticamente tutti i titoli a essi ispirati proponevano un dignitoso livello qualitativo. In questo, l'ultima uscita per Game Boy non fa eccezione: *Asterix & Obelix* è infatti un'ottima ed efficace sintesi di diversi generi videoludici, che propongono infatti oltre ai classici livelli a piattaforme, delle bizzarre ma ben curate parodie di diversi eventi sportivi (irresistibile l'incontro di Rugby Londra-Roma) o altri schemi di gioco meno "tradizionali", e tutto questo, badate bene, senza mai scadere di livello!

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

GAME BOY

GIOCABILITÀ (8/10)
Una splendida sintesi tra un ottimo platform game, un divertente simulatore sportivo, un gradevole gioco d'azione e molte altre ancora...

GRAFICA (9/10)
[illegible] sul piccolo monitor monocromatico del Gameboy, raggiunge livelli eccellenti soprattutto negli eventi sportivi.

SFIDA (8/10)
Un ingegnoso metodo (peraltro già sperimentato con successo in altri titoli analoghi) di continua "a pagamento" dona una buona longevità al gioco.

SONORO (8/10)
Gradevolissime le musiche di sottofondo, che riescono ad evocare le atmosfere di [illegible]. Efficacissimi gli effetti sonori.

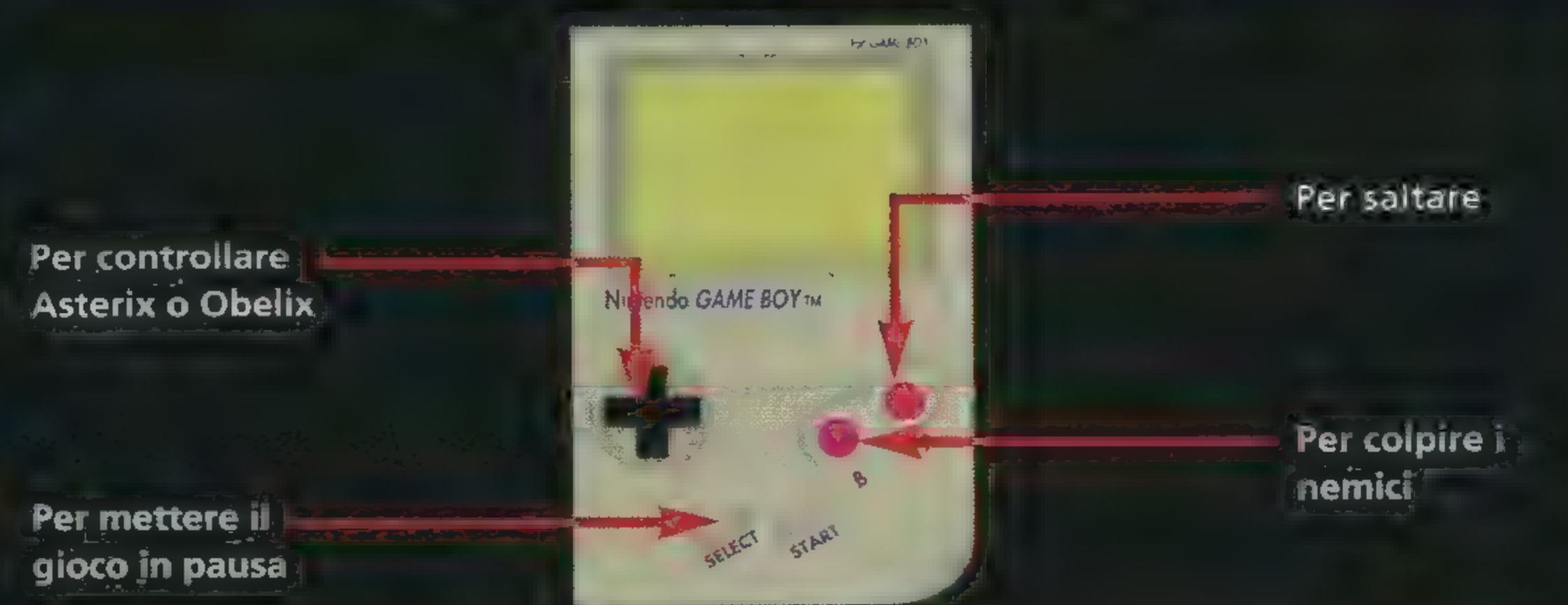
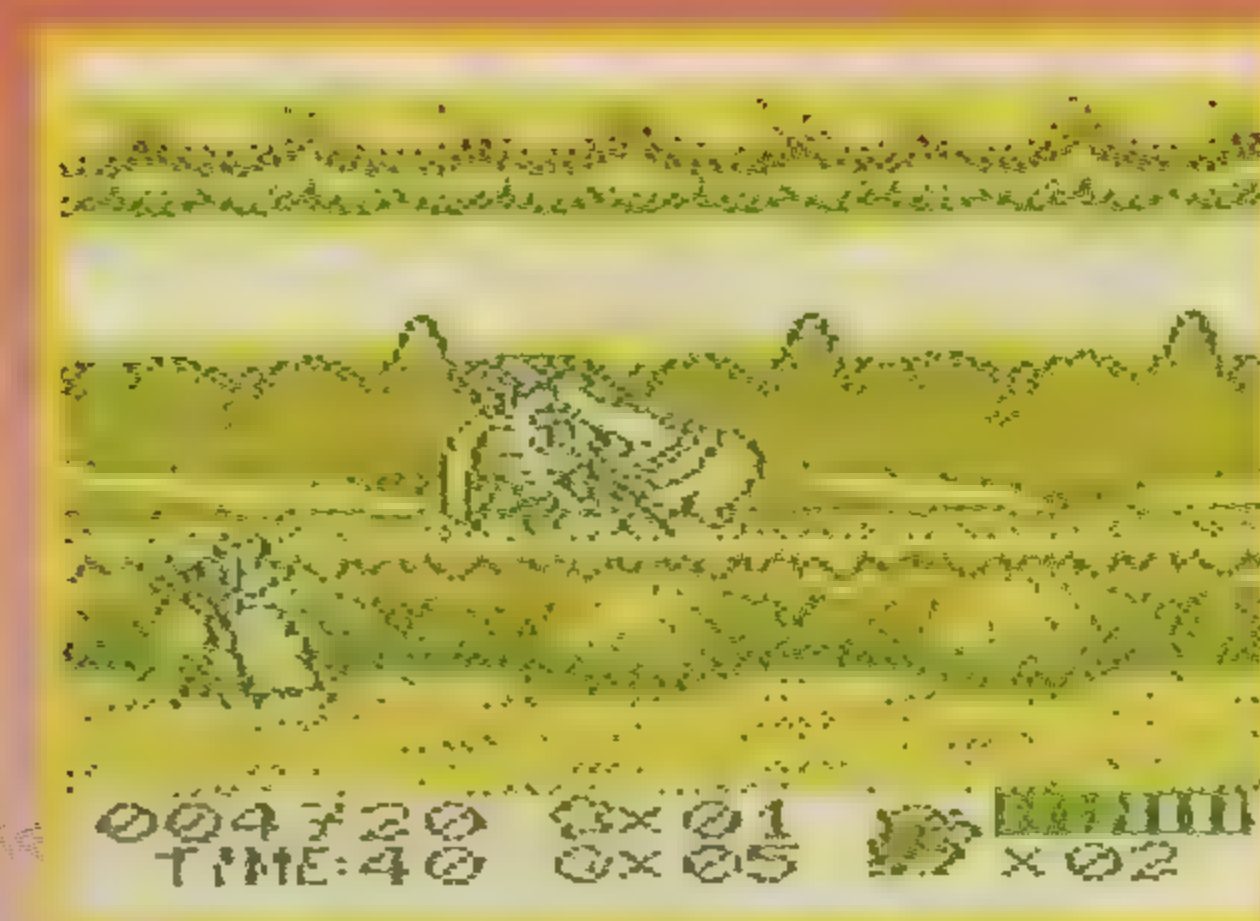
GB **84**

SOTTO CONTROLLO

Per controllare Asterix o Obelix

Per saltare

Per colpire i nemici

Per mettere il gioco in pausa

E questo cosa caspita vorrà? Sono Pazzi Questi Romani!

Una sana scazzottata è certamente il modo migliore per iniziare la giornata!

la definitiva fama e celebrità (gli albi a fumetti di Asterix e Obelix vengono pubblicati da più di vent'anni in ben 57 paesi al mondo!), quest'episodio ne propone ben quattro diverse! In breve, la vicenda: Cesare, stufo dell'irriducibile testardaggine dei guerrieri galli, che si ostinano a non arrendersi alle legioni di Roma, decide, per farla finita, di innalzare una gigantesca palizzata che circondi il villaggio, imprigionando, una volta per tutte, gli ultimi indomiti rappresentanti della Gallia Transalpina. In spregio alle disposizioni dell'Imperatore (anche se si tratta di un falso storico: Cesare non è mai divenuto imperatore, e nel 50 a. C., epoca in cui si svolgono i fatti, Roma era ancora una Repubblica), e per dimostrare l'effettiva irriducibilità gallica, Asterix e Obelix decidono di sgaiattolare furtivamente e, eluse sia la palizzata che l'inetta sorveglianza romana, di recarsi in quattro diversi paesi occupati per portare allo stesso Cesare quattro souvenir dei luoghi visitati, dimostrandogli così l'assoluta inutilità della palizzata e per ribadire l'indomita reazione degli abitanti del piccolo, sparuto villaggio armoricano! La loro straordinaria odissea li porterà dunque in Inghilterra (Britannia, ai tempi...), dove verranno invitati a partecipare ad un'improbabile partita di Rugby tra Bretoni e occupanti Romani (una specie di versione ante-litteram di "Una fuga per la vittoria"); in Svizzera, sulle tracce di un facoltoso banchiere di Zurigo, scomparso in circostanze misteriose; in Grecia, per partecipare alle Olimpiadi e portare i colori dell'amata Gallia, nonché in Spagna, dove saranno costretti a prendere parte ad un'insolita Corrida... Originale e simpatica variazione sul tema, ampiamente sfruttato, dei platform-game in generale, Asterix e Obelix propone, come innovazione fondamentale la sostituzione dei vecchi, monotoni e tradizionali "boss di fine livello" con dei più efficaci livelli alternativi come, appunto, una serie di bizzarre parodie di eventi pseudo-sportivi (o affini, come il livello "elvetico") che donano notevole varietà al gioco e contribuiscono così ad accrescerne in maniera magistrale il livello di longevità e di sfida. Una grafica eccellente ed un sonoro di tutto rispetto completano poi l'opera, donandoci un titolo decisamente di grande interesse, specie per i fan più accaniti dell'anacronistico duo...

• ***Vordak***

Mi sbaglierò, ma mi sento osservato... Mah, sarà l'afa...

Certo che la gente le studia proprio tutte pur di mettersi in mostra...

ASTERIX E OBELIX

Relativamente poche le osservazioni da fare sulla versione SNES di *Asterix & Obelix*: fermo restando l'elevato livello qualitativo che caratterizza tutti i principali parametri del gioco, è giusto ribadire l'ottima intuizione avuta dagli sviluppatori nel voler alternare a livelli di piattaforme di tipo convenzionale, "giochini" di abilità, interrompendo finalmente la monotona e annosa tradizione che reclama l'immancabile comparsa in scena del boss di fine livello. L'idea, di per sé, non è proprio rivoluzionaria, e già qualche altro titolo aveva provato a metterla in pratica, non senza successo (*Tiny Toon Adventures* della Konami, ad esempio). Nella maggior parte dei casi precedenti, tuttavia, la realizzazione tecnica degli stage "alternativi" denotava una sensibile diminuzione del livello qualitativo, se non altro per la banalità o l'insulsaggine dei giochini proposti. Oltre a questo, è certamente degno di menzione il saggio impiego dei continua "a pagamento" che, con un discreto livello di difficoltà, contribuisce a fare di questo titolo uno dei più longevi e interessanti, da un po' di tempo a questa parte...

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Leggermente superiore alla versione Gameboy, grazie a una maggiore varietà degli schemi di gioco, e all'introduzione del comando per correre!

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Bellissima, dettagliatissima, coloratissima. Eccezionale l'animazione degli sprite, ottimi gli sfondi, che rivelano una grande cura ad ogni più piccolo dettaglio.

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Come nella versione monocromatica, Obelix è il classico titolo che vi tiene inchiodati allo schermo, per cercare di vedere cosa propone quello successivo

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Valgono le stesse osservazioni fatte per la versione Game Boy.

SNES 86

SOTTO CONTROLLO

Per controllare Asterix o Obelix

Per correre

Per colpire i nemici

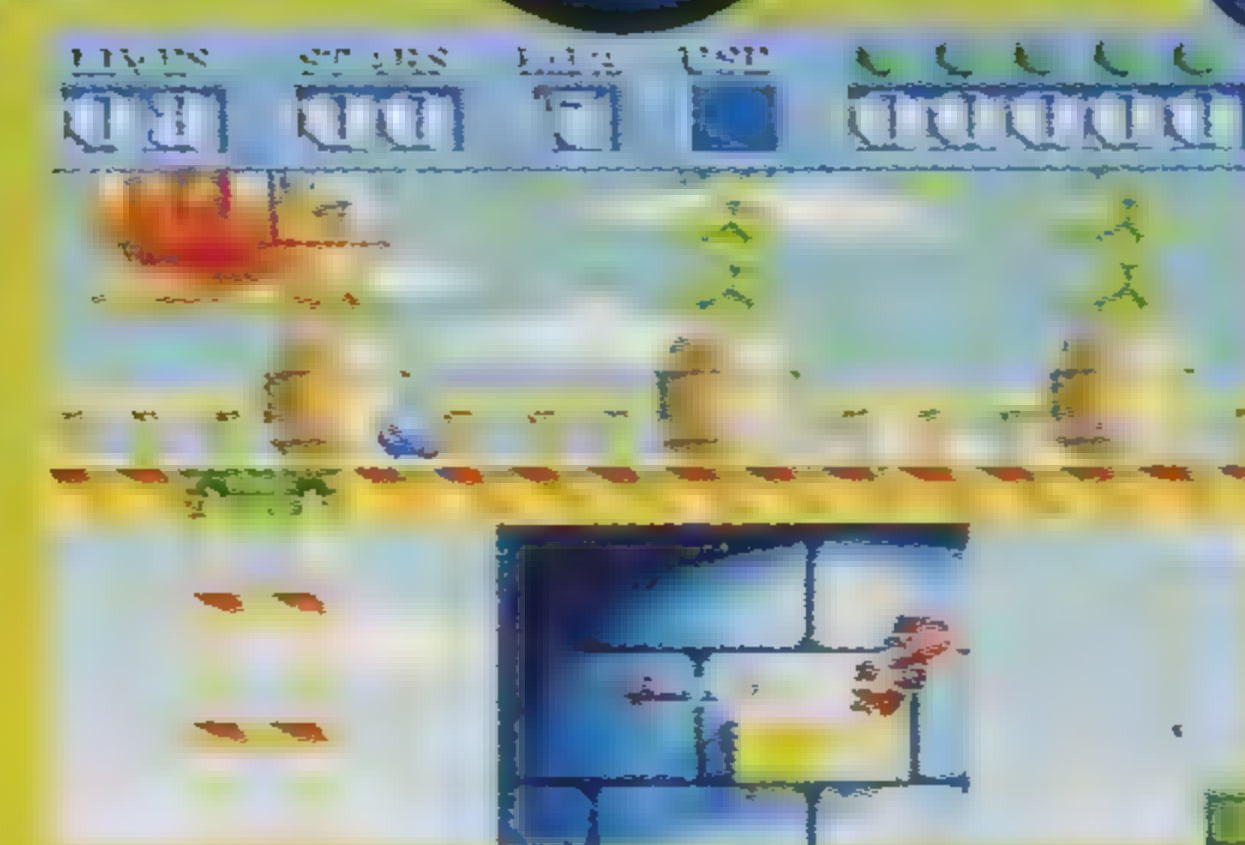
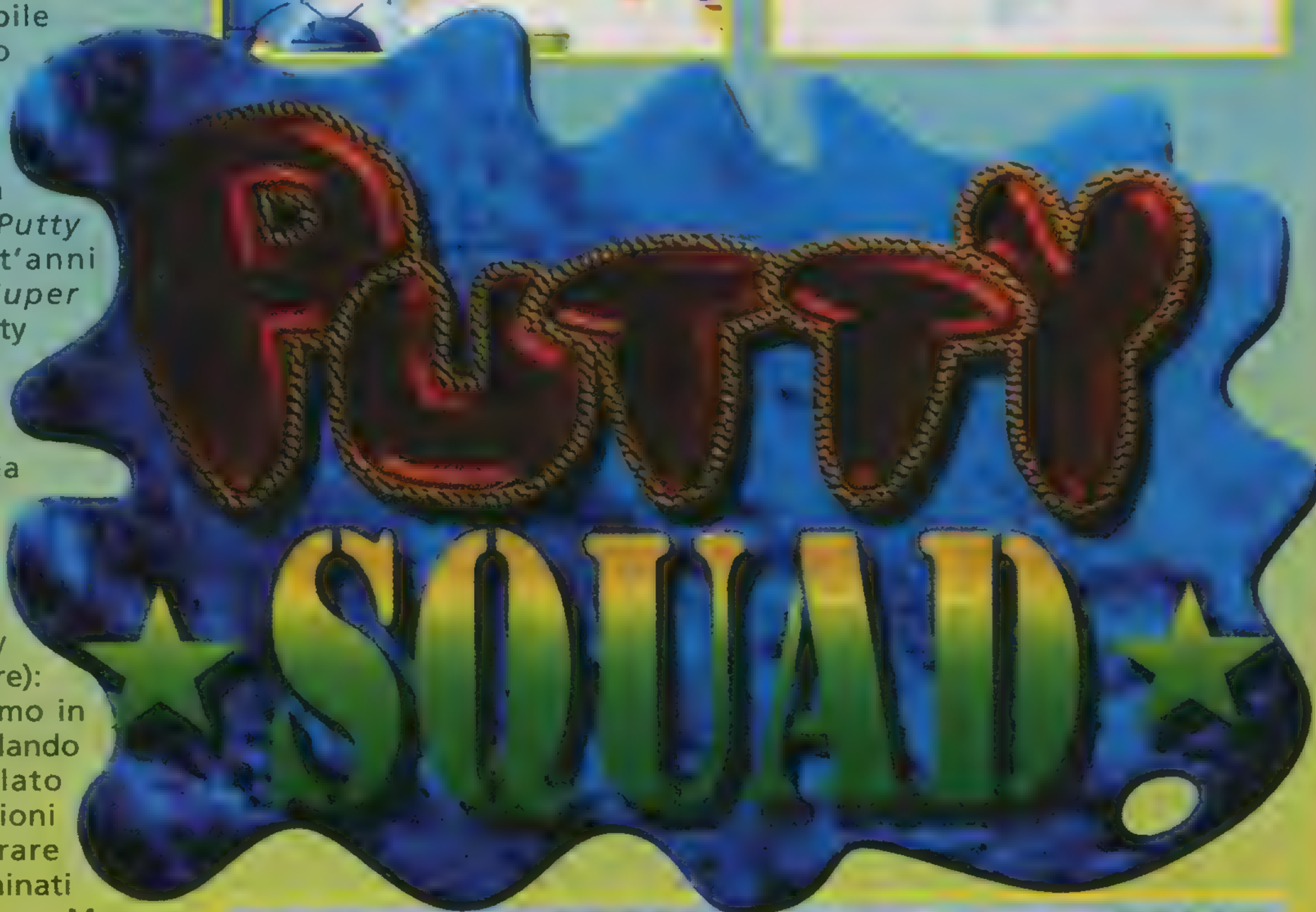
Per saltare

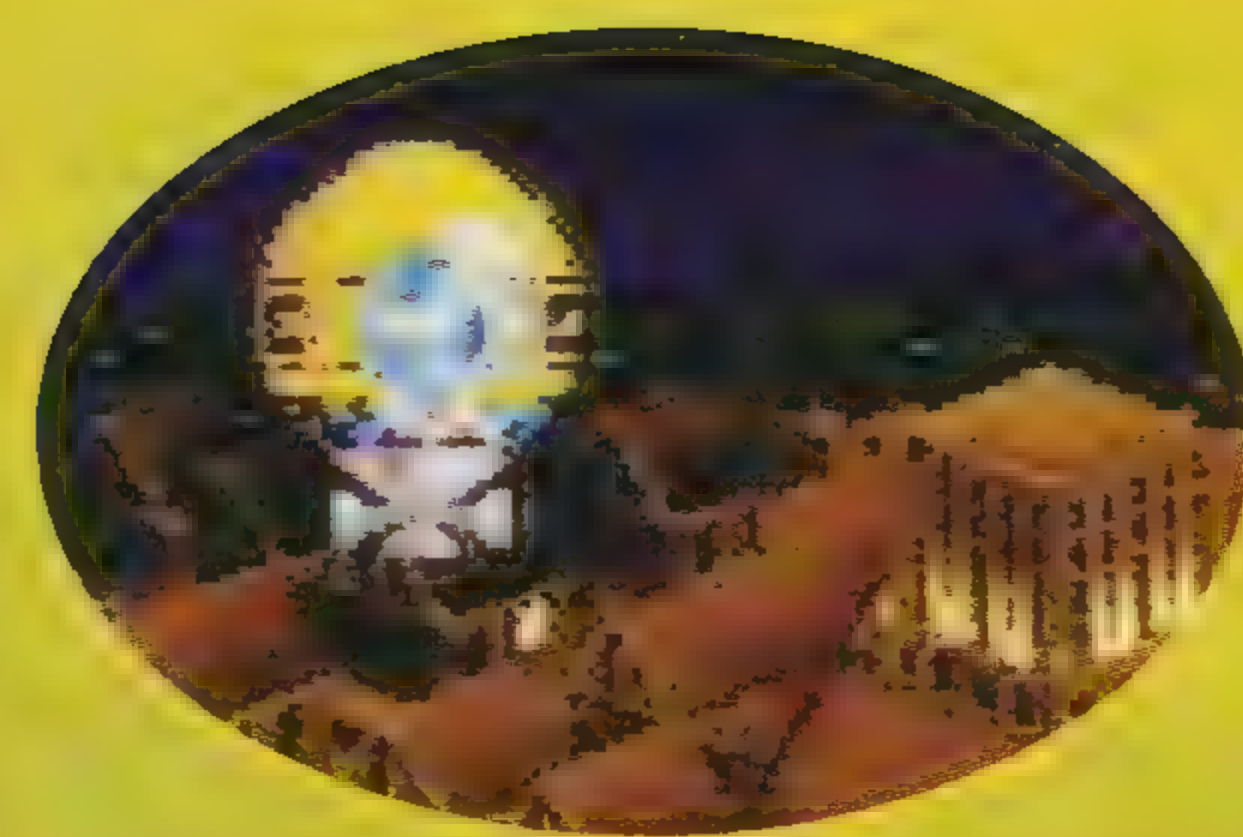
Pausa

Casa: OCEAN
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

PUTTY SQUAD

La prima apparizione di questa strana palla blu nel mondo dei videogiochi risale a *Silly Putty*, un platform della System 3 per Amiga uscito nel 1992. Lo SNES fu invaso dalla presenza di questo strano personaggio con *Super Putty* (ma avvistamenti di una simile ed estensibile creatura blu si erano registrati all'epoca di *Jelly Boy*, storia di un ragazzino trasformato in gelatina blu). La (delirante) trama di *Putty Squad* comincia vent'anni dopo le vicende di *Super Putty:* il popolo dei putty ha sconfitto le malvagie forze capeggiate dal mago Scatterflash, ma una nuova minaccia si addensa sulla loro placida terra. I nemici hanno contrattaccato e hanno rapito un intero gruppo di putty rossi (nel senso del colore): a questo punto entriamo in campo noi che, controllando un Super Putty arruolato nell'esercito delle Nazioni Unite, dobbiamo liberare tutti gli ostaggi disseminati lungo i 55 livelli del gioco. Ma che cos'è un putty? Bella domanda! Un putty è una creatura sferica che ha la capacità di modificare a piacere la forma del proprio corpo: in questo modo può per esempio creare dal nulla un pugno, con cui stende i malefici sicari di Scatterflash, oppure spalmarsi (letteralmente) per terra in modo da evitare gli attacchi dei nemici, o ancora gonfiarsi e riempirsi d'aria

Una delle caratteristiche dei putty è quella di allungarsi attaccandosi a qualunque tipo di superficie, superando ostacoli altrimenti invalicabili.

La grafica è molto simpatica ed è caratterizzata da colori pastello.

Gonfiandosi potrete "levitare" verso i piani più elevati del livello.

MULTIFORME, A DIR POCO

Per condurre il prode Putty attraverso i 55 livelli e assicurare la liberazione di tutti gli ostaggi non sarà sufficiente il solito stile "salto e sparo" proprio dei platform più tradizionali: bisognerà imparare a padroneggiare le bizzarre potenzialità di questo personaggio che, nonostante l'aspetto placido, sa rivelarsi letale con i suoi nemici. Ecco alcune delle mosse più efficaci fra quelle disponibili.

PUGNO

Necessario per avere ragione del fuoco di origine elettrica, causato da un cortocircuito. Le fiamme in questo caso sono blu: come per l'estintore verde, bisogna rivolgersi a un compagno di squadra per farselo ricaricare.

ALLUNGAMENTO

Fra una partita e l'altra, Putty passa il tempo libero allenandosi e facendo stretching all'interno della cartuccia. Riesce così a raggiungere estensioni invidiabili, sia verso l'alto (come nel caso dell'immagine qui raffigurata), che verso il basso, e può facilmente spostarsi da una piattaforma all'altra.

APPIATTIMENTO

Il protagonista del gioco può anche spalmarsi letteralmente sul terreno. Come avveniva nella scena dell'ospedale psichiatrico di "Terminator 2" (in cui il cyborg si mimetizzava con le piastrelle del pavimento, passando inosservato) con questa manovra Putty riesce a eludere ogni minaccia esterna o a trarre in salvo i putty rossi.

GONFIAMENTO

Come in ogni platform che si rispetti, in *Putty Squad* si salta in abbondanza, per raggiungere piattaforme sospese o per evitare i nemici. Ma una soluzione più radicale consiste nel far gonfiare la buffa palla blu, in modo da farla librare in aria. Il grado di gonfiamento è modulabile su tre posizioni che corrispondono a tre altezze di volo.

per staccarsi da terra e decollare. Insomma è un personaggio perfetto per essere il protagonista di un platform: e in effetti se la cava alla grande. I programmatori gli hanno costruito attorno un perfetto impianto grafico, che scivola via come l'olio, mentre il nostro putty zompetta attraverso i livelli liberando gli ostaggi. Una cura particolare è stata riservata al disegno degli sprite, i cui colori sono sfumati con vera maestria: l'effetto generale è talmente riuscito che si ha l'impressione che i frame di animazione siano tratti da una renderizzazione, con un processo simile a quello dell'ACM, impiegato dalla Rare per *Donkey Kong Country* e dalla DMA per *Uniracers*. In realtà si tratta solo di un ottimo uso della palette del Super Nintendo, ma i risultati raggiunti dai grafici sono degni di ogni elogio. Al di là del curatissimo design di personaggi e fondali, *Putty Squad* offre un vero concentrato di follia videoludica: i programmatori si sono sforzati di includere nel gioco il maggior numero possibile di creature bizzarre: a ostacolare la missione di Putty, per esempio, troveremo le temibili carote-terminator T-2000, che in perfetto stile cyberpunk, portano occhiali da sole e brandiscono un paio di Uzi; oppure le api della Seconda Guerra Mondiale, con tanto di elmetto tedesco o americano; oppure ancora i santoni indiani che si librano in volo o i robot degli anni '50, con la caratteristica linea "techno-fifties".
Tutto il gioco è letteralmente infarcito di tocchi di follia e questo spirito, insieme alla grande giocabilità che assicura in ogni momento il pieno controllo sulle strane trasformazioni di Putty, rende ogni seduta di gioco un'esperienza veramente godibile. L'alta qualità tecnica della realizzazione, poi, non si esaurisce con il nitido e coloratissimo look grafico, ma coinvolge anche il versante sonoro, che si produce in una serie assortita di musichette piacevoli e in una buona gamma di effetti sonori azzeccatissimi. È apprezzabile, infine, la presenza di una modalità a due giocatori in split-screen, ma i due semi-schermi sono troppo piccoli perché possa essere veramente utile (*Sonic 2* docet).

• *Pentothal*

Si ringrazia Queen Computer Shop (TO)

Spesso i livelli presentano enigmi da risolvere con le varie trasformazioni.

"Spalmandovi" a terra potrete evitare i colpi dei nemici e assalirli alle spalle di sorpresa, proprio come il T-1000 di "Terminator 2 - Judgment Day".

L'effetto grafico è talmente bello da ricordare i personaggi di *DKC*.

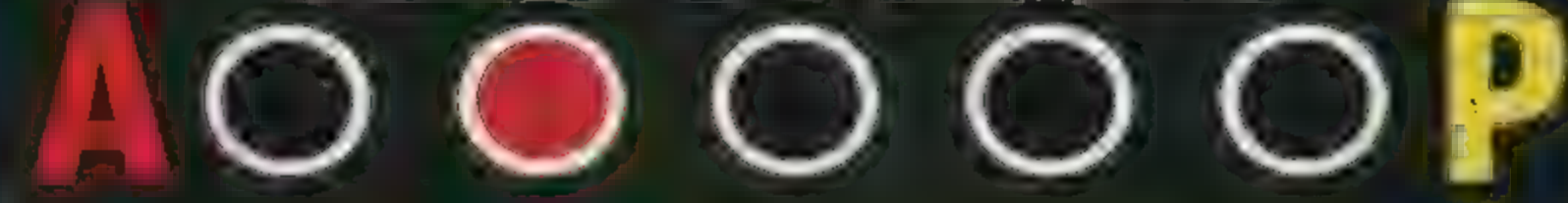
PS è ricco di spunti umoristici e popolato dalle creature più assurde.

SUPER NES

PUTTY SQUAD

Putty Squad è un titolo che sulle prime non colpisce molto: sembra quasi un platform come i tanti (troppi) che affollano gli scaffali dei negozi. Ma dopo pochi minuti di gioco comincia a sprigionare un certo fascino: l'incredibile cura dedicata alla grafica dei background e dei personaggi non è solo un vezzo estetico, ma si integra perfettamente con la filosofia di gioco, che concilia una certa "follia" nell'ispirazione dei programmatori, a un'ottima giocabilità. Le numerose funzionalità di Putty vengono memorizzate dopo una breve pratica e consentono di superare le fasi più impegnative di gioco in modi sempre diversi. Siamo insomma di fronte a un platform di qualità, anche se è ancora un gradino più in basso rispetto ai pesi massimi della categoria: *Donkey Kong Country* e *Super Mario World*. I punti di riferimento di questo genere di giochi, comunque, sono destinati a essere nuovamente rivoluzionati dall'arrivo di *Yoshi's Island* (aaargh! lo voglio!!), il capolavoro annunciato del geniale Shigeru Miyamoto, che incorpora il chip S/FX2.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

GIOCABILITÀ (1-10): 8

Putty può prodursi in un'ampia gamma di "mosse" diverse, ma ognuna ha un'utilità precisa e nel complesso il controllo è pressoché perfetto

GRAFICA (1-10): 9

Veramente notevole la bravura dei grafici che hanno lavorato alla realizzazione di questo gioco: i personaggi sono ombreggiati in modo magistrale.

SFIDA (1-10): 8

55 livelli di pura pazzia, fra galline da combattimento e diavoletti armati di fuochi d'artificio garantiscono un intrattenimento valido e duraturo

SONORO (1-10): 8

Le musiche e gli effetti sonori sono il perfetto complemento della grafica, in un gioco così fuori di testa. Melodie e suoni di ogni tipo accompagnano l'azione di gioco.

SNES 82

SOTTO CONTROLLO

Per tirare un pugno

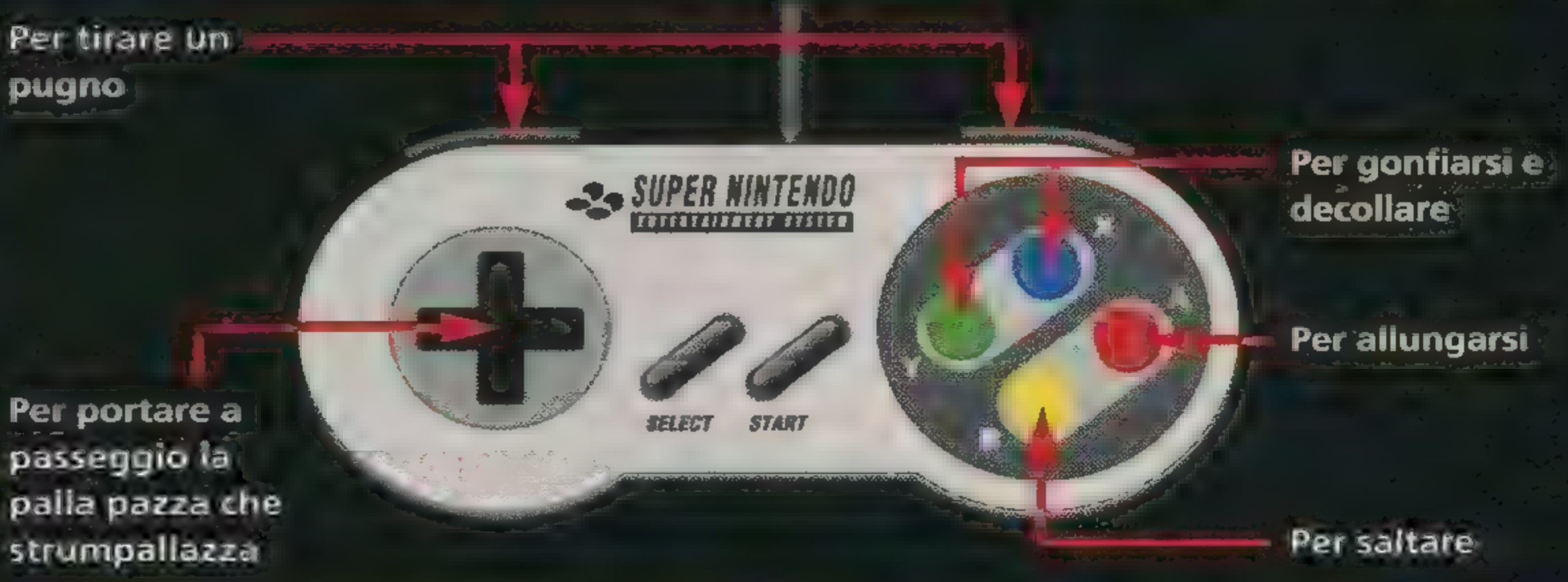
Per gonfiarsi e decollare

Per allungarsi

Per portare a passeggio la palla pazza che strumpallazza

Per saltare

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

SELECT START

Casa: KONAMI
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 3

WINNING ELEVEN

Da che mondo è mondo, i giochi di calcio hanno sempre fatto la parte del leone per quel che riguarda il filone delle cosiddette "simulazioni sportive", e tale situazione si sta inequivocabilmente riflettendo anche sul mondo delle console a 32 bit, che si sono viste arrivare nei rispettivi lettori *Victory Goal* (Saturn), *FIFA International Soccer* (3DO) e, last but not least, questo *Winning Eleven*, titolo che fonde gli elementi classici del nostro beneamato sport nazionale a quelli, decisamente più curiosi, della visione nipponica di questo storico gioco. Tra le sostanziali differenze che si possono notare in questo senso, spicca la scelta della squadra con la quale mirare al titolo nazionale o alla Coppa Italia del luogo: infatti, tale scelta è limitata ai soli club giapponesi, escludendo totalmente quelli internazionali a vantaggio di una maggior cura nell'aspetto dei singoli team, indice di un invidiabile "patriottismo"... Ma questa lieve mancanza è comunque giustificata dall'evoluzione grafica che, con l'avvento della tecnica poligonale, fonde egregiamente i capisaldi di alcuni tra i precedenti episodi calcistici a una visione più dinamica delle azioni di gioco. I calciatori sono ben realizzati sia sotto l'aspetto estetico che dal punto di vista "caratteriale" (ognuno ha la propria scheda personale, Schillaci compreso), e l'interazione tra di essi è spaventosamente realistica. Inoltre tutte le finezze tecniche, quali colpi di tacco e testa, rovesciate e acrobazie varie, sono completamente controllabili dai vari tasti del joypad. Anche gli elementi di "contorno" fanno la loro parte, proponendo sfondi ben realizzati e inquadrature dinamiche e precise. Lo stesso discorso non si può purtroppo fare per il resto del gioco: i pochi replay (solo in occasione di goal) non sono assolutamente controllabili, le condizioni meteorologiche non variano minimamente, il ripetitivo tifo di fondo pare più un continuo brusio che altro (lo ricordate il mitico I-TA-LIA! I-TA-LIA! di FIFA *International Soccer*? Scordatevelo!), e il commentatore di turno è decisamente esagerato nello svolgere il suo lavoro (fortuna che lo si può zittire). Oltre a ciò, nonostante le svariate classifiche e le opzioni, per la verità non eccessivamente fantasiose, e le visuali scegliibili in real time nel corso degli incontri, si sente comun-

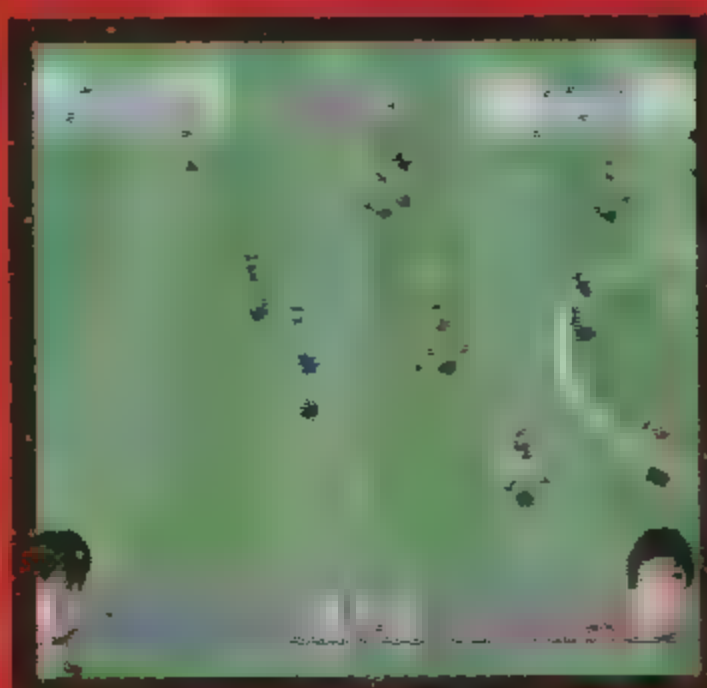
Anche se gli hanno fatto i capelli castani, il nostro Totò è inconfondibile!

I giocatori sono un po' grassottelli.

Ma ciò non impedisce gesti atletici.

SCAMBIO DI VEDUTE

Durante la partita potrete selezionare in tempo reale tre diversi tipi di inquadrature, che non mancheranno di soddisfare anche i giocatori più esigenti.

VISUALE LONTANA

Inquadra una parte di campo molto ampia e permette di vedere l'azione di gioco nel suo insieme. Utile soprattutto a centrocampo e per impratichirsi.

VISUALE MEDIA

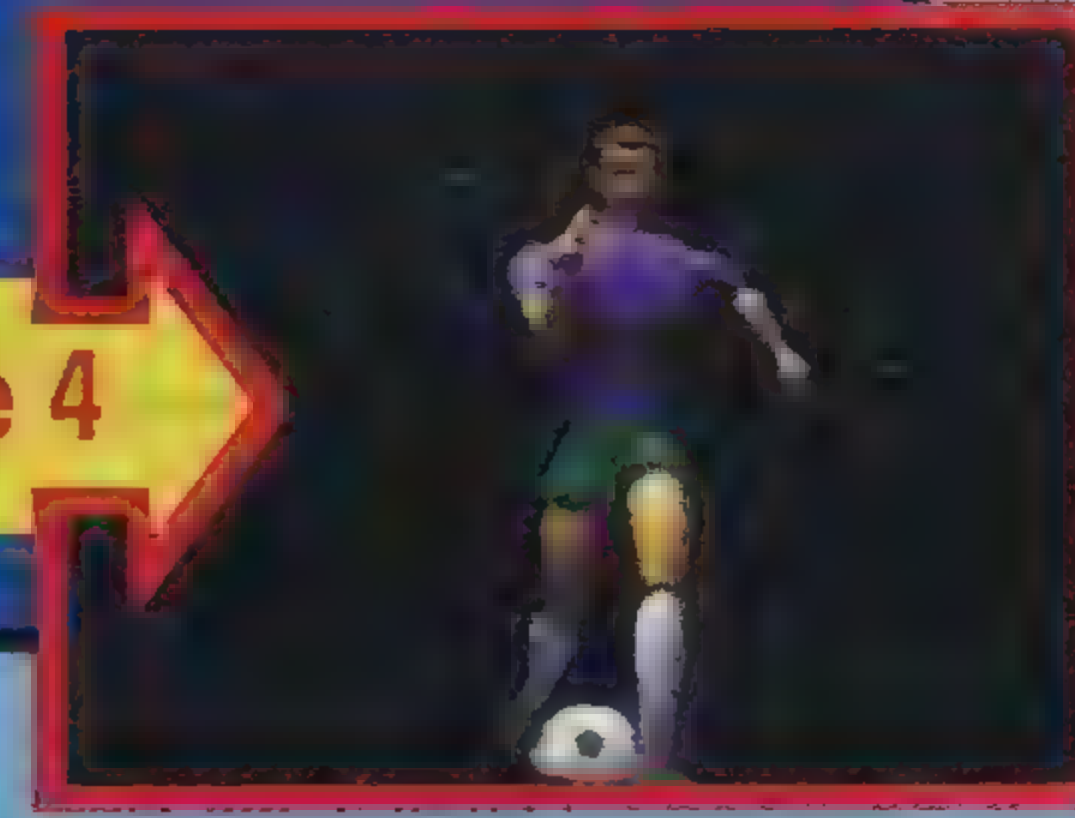
È quella che viene normalmente proposta dal gioco: privilegia maggiormente l'aspetto grafico graziando i particolari dei giocatori e l'impatto visivo in generale, senza nulla togliere alla giocabilità.

VISUALE VICINA

Una volta che avrete imparato a conoscere alla perfezione lo schema della vostra squadra e saprete dove i vostri giocatori potranno contrastare l'azione avversaria, usare la vista ravvicinata non sarà più un problema.

SIAMO LA COPPA PIÙ BELLA DEL MONDO

Introduzione d'effetto per Winning Eleven, simile se volgliamo a quella di Victory Goal, tiro in porta e parata nella migliore tradizioni di Holly e Benji.

...1 ...2 ... 3 e 4

È possibile scegliere ogni squadra, comprese quelle nuove, della J-League.

Durante la partita sarete seguiti dal commento del telecronista...

...rigorosamente in giapponese, ma tranzilli, si può escludere.

que la mancanza di qualche altro particolare innovativo, esigenza dettata più che altro dal notevole salto di qualità in campo visivo che viene penalizzato da una mancata evoluzione sugli altri fronti: basti pensare alla sezione strategica di altri titoli del genere, dove si poteva allenare una squadra e sceglierne gli acquisti, le cessioni e i prestiti di giocatori e si poteva assistere, una volta avuto inizio il campionato, a partite in modo "demo", in modo da verificare le proprie capacità "direttive". A parte questo piccolo appunto personale, *Winning Eleven* è comunque un titolo godibilissimo, col quale suderete sette camicie nel tentativo di rimontare un paio di reti subite in altrettanti momenti di distrazione, in un misto di speranza e disperazione nel vedere il lento ma inesorabile scorrere del tempo... Elemento principe, questo, che eleva comunque il prodotto in questione a buon gioco di calcio.

• *Orwell 2000*

Si ringrazia Future Games (Mi)

WINNING ELEVEN

Più il tempo passa più mi sembra obbligatorio pretendere sempre di più dal mondo videoludico, e quindi da tutti quegli aspetti che fanno di un gioco un gran gioco; introduzione, trama, finale, difficoltà ben equilibrata, originalità, buona dose di opzioni, grafica, giocabilità e altro ancora. Tutto questo per spiegarvi come *Winning Eleven* della Konami renda in parte fede a queste caratteristiche, riuscendo a garantire una grafica poligonale curata, fluida e discretamente realistica, unita a una giocabilità elevata che si concretizza nella semplicità, varietà e spettacolarità delle azioni come colpi di tacco, rovesciate, tuffi e scivolate e come, d'altra parte, non capitalizzi l'esperienza ottenuta in passato, non permettendo, quindi, al giocatore di cimentarsi in una sezione puramente manageriale che consenta di vedere i progressi della propria squadra o di giocare in più persone contro il computer, e di poter accedere a opzioni di assetto strategico dei giocatori più complete.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITA

Si riesce a mantenere un ottimo controllo sulle azioni dei propri calciatori, per qualsiasi forma d'attacco e difesa si tenti di compiere.

GRAFICA

SFIDA

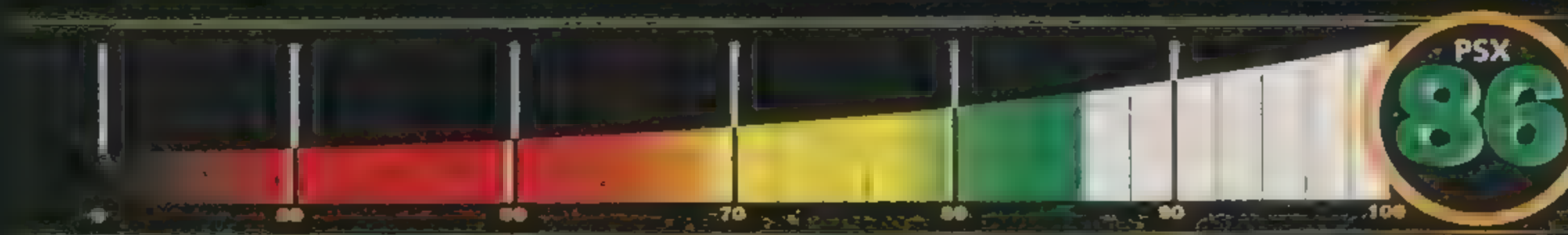
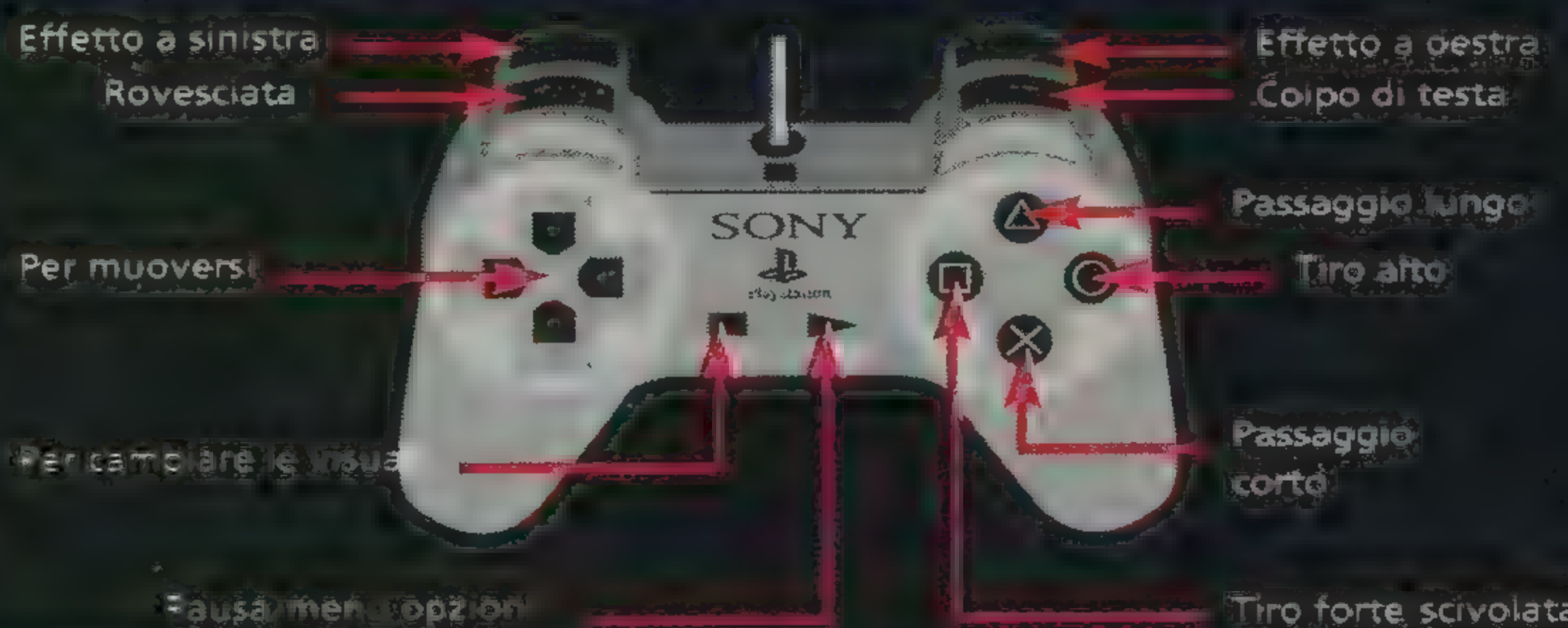
Con la possibilità di settare il livello di difficoltà della CPU potrete prodigarvi in lunghi ed esaltanti campionati.

SONORO

Ottimi gli effetti sonori, rovinati

PSX 86

SOTTO CONTROLLO

Effetto a sinistra
Rovesciata
Effetto a destra
Colpo di testa
Passaggio lungo
Tiro alto
Per muoversi
Per cambiare le visuale
Passaggio corto
Pausa/menu opzioni
Tiro forte scivolata

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 2

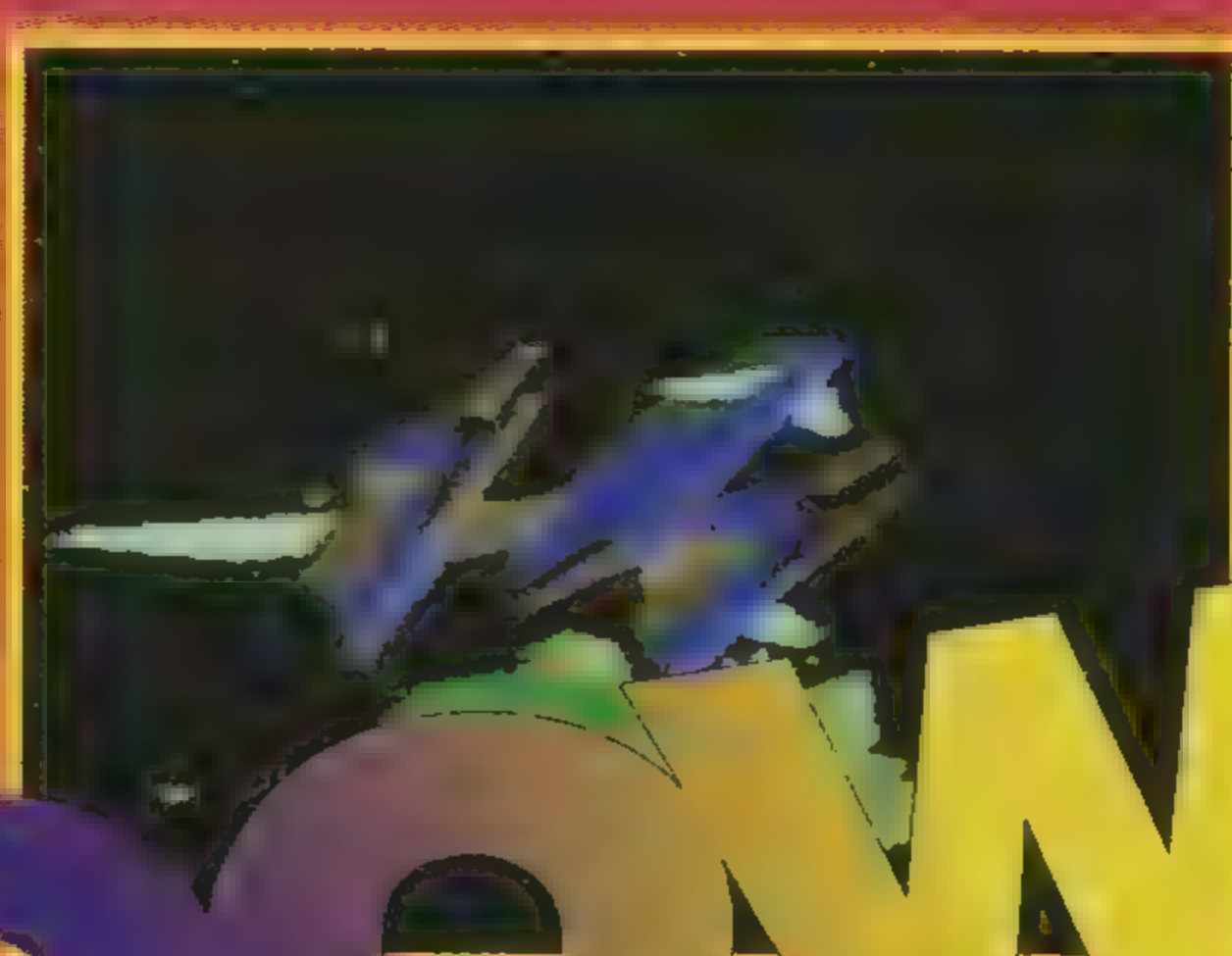
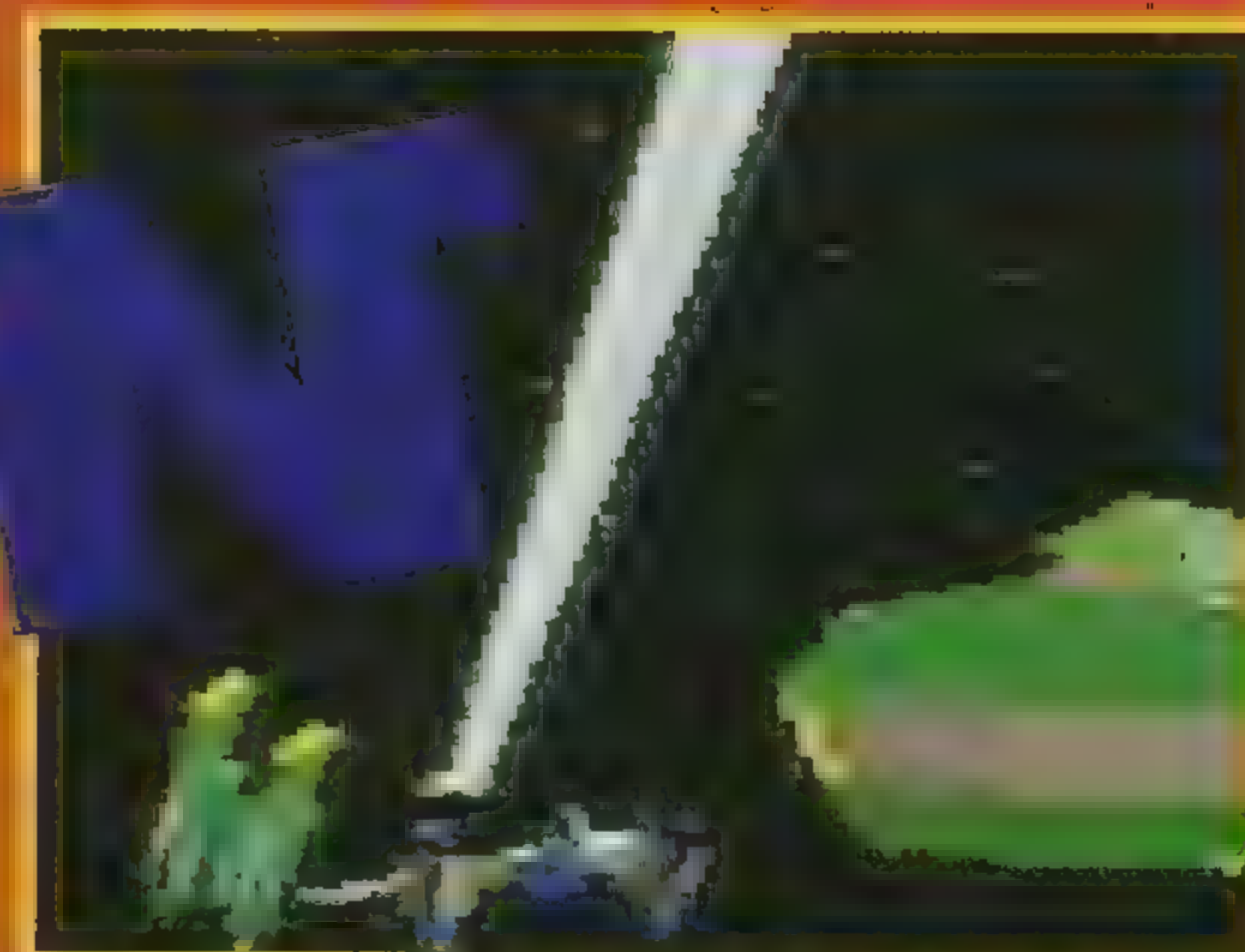
SHADOW SQUADRON

È un periodo delicato per il 32X. È parso chiaro fin dai giorni del suo lancio (Natale '94) che si trattava di un prodotto concepito e realizzato per il mercato americano: in Giappone, addirittura, la Sega aveva pensato fino all'ultimo momento di non commercializzarlo neanche (è forse utile ricordare che, nonostante copra il 50% del mercato USA, in terra nipponica il Mega Drive è poco diffuso). Insomma, gran parte delle decisioni strategiche riguardanti il 32X orbitano intorno alla Sega of America diretta da Tom Kalinske, e ora che da quelle parti hanno deciso di anticipare il lancio del Saturn (che è già disponibile in 1800 negozi americani dall'11 maggio, primo giorno dell'E3 di Los Angeles) lo sfortunato add-on per Mega Drive sembra essere relegato in un cono d'ombra.
E purtroppo non sarà un titolo come *Shadow Squadron* a ridargli le luci della ribalta. Intendiamoci, non è un brutto gioco. Si tratta di un buon arcade spaziale realizzato con grafica poligonale "flat shaded" (ombreggiata, ma senza texture) per quanto riguarda le astronavi e le stazioni spaziali, mentre le esplosioni solo realizzate in sprite scaling, con immagini bitmap sovrapposte agli oggetti poligonali (l'effetto è molto spettacolare). La struttura di gioco ricorda quella di *Star Wars*, uno dei primissimi titoli lanciati con questa macchina: bisogna portare a termine una serie di missioni contro i soliti nemici alieni. La prospettiva adottata è in soggettiva all'interno della cabina di comando e il ruolo del giocatore può variare da quello di pilota a quello di artigliere: delle due astronavi disponibili, infatti, una permette di impostare l'autopilota, in modo da lasciare al controllo del joypad solo il posizionamento del mirino sullo schermo (per sparare laser, siluri o bombe): in questo modo il gioco perde ogni componente simulativa e diventa uno shoot'em-up dei più puri, praticamente un *Operation Wolf* ad ambientazione spaziale. C'è anche una modalità a due giocatori: in questo caso il gioco è cooperativo, con un joypad preposto al controllo della navigazione e l'altro dedicato al fuoco offensivo. Per concludere vi segnalo una piccola curiosità: se vi venisse a noia l'aspetto estetico del gioco, potrete scegliere in ogni momento di cambiare i colori della vostra astronave e di quelle nemiche. Non è niente di speciale, come opzione, ma è piacevole.

• *Pentothal*

Si ringrazia Play Game Shop (TO)

La grafica di Shadow Squadron è indubbiamente spettacolare.

Le immagini non possono rendere la velocità e la fluidità delle animazioni.

Il sistema di gioco a due con l'artigliere e il pilota, è molto divertente.

SHADOW SQUADRON

Il 32X ha assolutamente bisogno di una "killer application" e purtroppo non è questo il caso di *SS*. Pur essendo uno fra i pochi titoli validi disponibili per questa piattaforma, è privo dello spessore necessario per fare presa sul grosso pubblico dei videogiocatori e per dare una spinta alle vendite dell'hardware. È anche vero, comunque, che non ci si può attendere da ogni nuovo titolo per 32X che sia il "salvatore della patria": considerandolo come un semplice arcade spaziale (al di là di ogni considerazione commerciale sulle strategie della Sega) *SS* si fa apprezzare per la giocabilità immediata e per la buona realizzazione tecnica. I poligoni si muovono con fluidità e la sensazione di pilotare un caccia stellare è convincente. È senz'altro un titolo consigliabile agli amanti degli shoot'em-up: chi ha già apprezzato *Star Wars Arcade* e vuole rinnovare la sfida può indirizzarsi tranquillamente a *Shadow Squadron*. Resta il fatto che il 32X ha bisogno di un'inversione di tendenza: aspettiamo *Virtua Fighter* e il supporto delle terze parti...

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

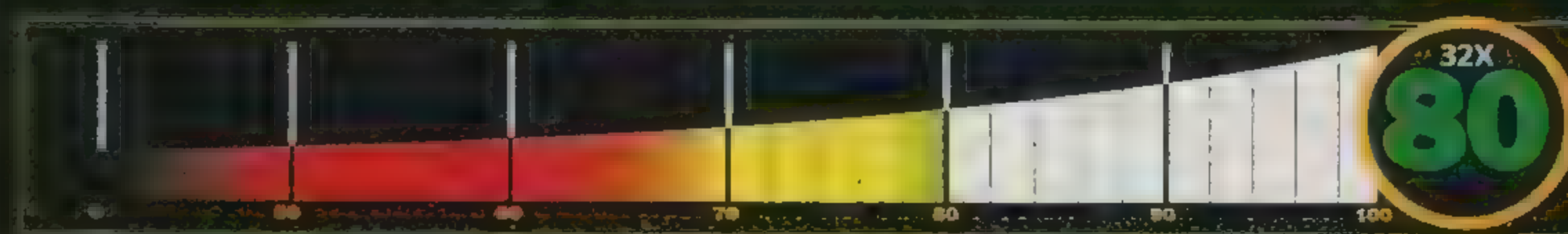
32X

GIOCABILITÀ (8/10)
L'astronave si controlla con grande facilità e tutto è sempre perfettamente sotto controllo: la modalità di gioco a due è particolarmente divertente

GRAFICA (8/10)
[illegible]

SFIDA (7/10)
Per mantenere alto l'interesse nel lungo periodo è consigliabile settare la difficoltà a livello "hard". Il gioco, comunque, offre momenti di grande coinvolgimento

SONORO (8/10)
La validità dei chip sonori del 32X non è stata mai messa in discussione: anche in questo caso si fanno onore con buone musiche ed effetti digitali molto efficaci

32X **80**

SOTTO CONTROLLO

- Per diminuire la velocità di volo
- Per ruotare l'astronave in senso antiorario
- Per pilotare l'astronave e dirigere il mirino
- Per selezionare le opzioni nel menu principale
- Per ruotare l'astronave in senso orario
- Per attivare gli scudi (solo sulla navicella 1)
- Per aumentare la velocità di volo
- Per sparare con il laser (tenere premuto per liberare un Ultra Shot)

P.S.: Il set dei comandi è riconfigurabile

Casa: SQUARESOFT
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

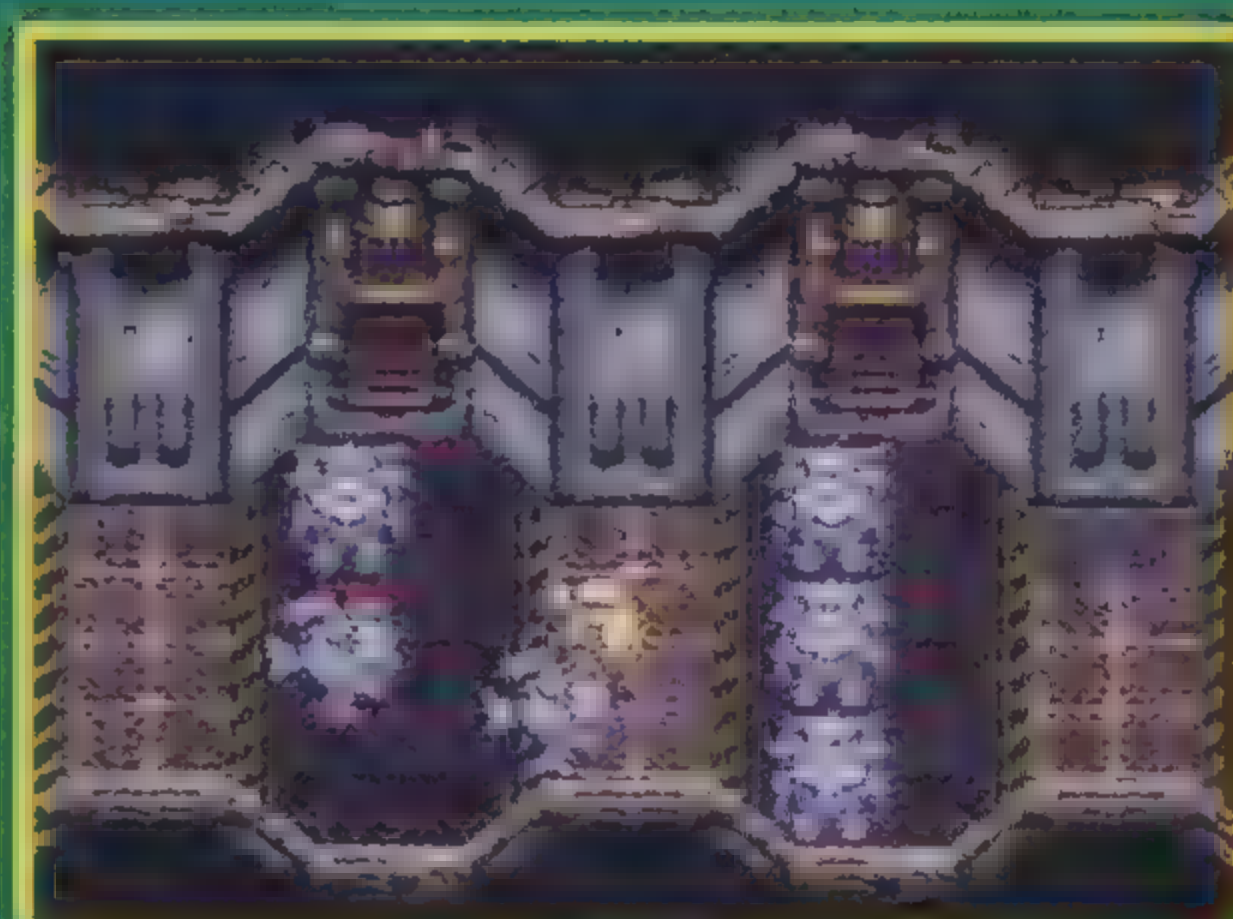
CHRONO TRIGGER

POWER GAME

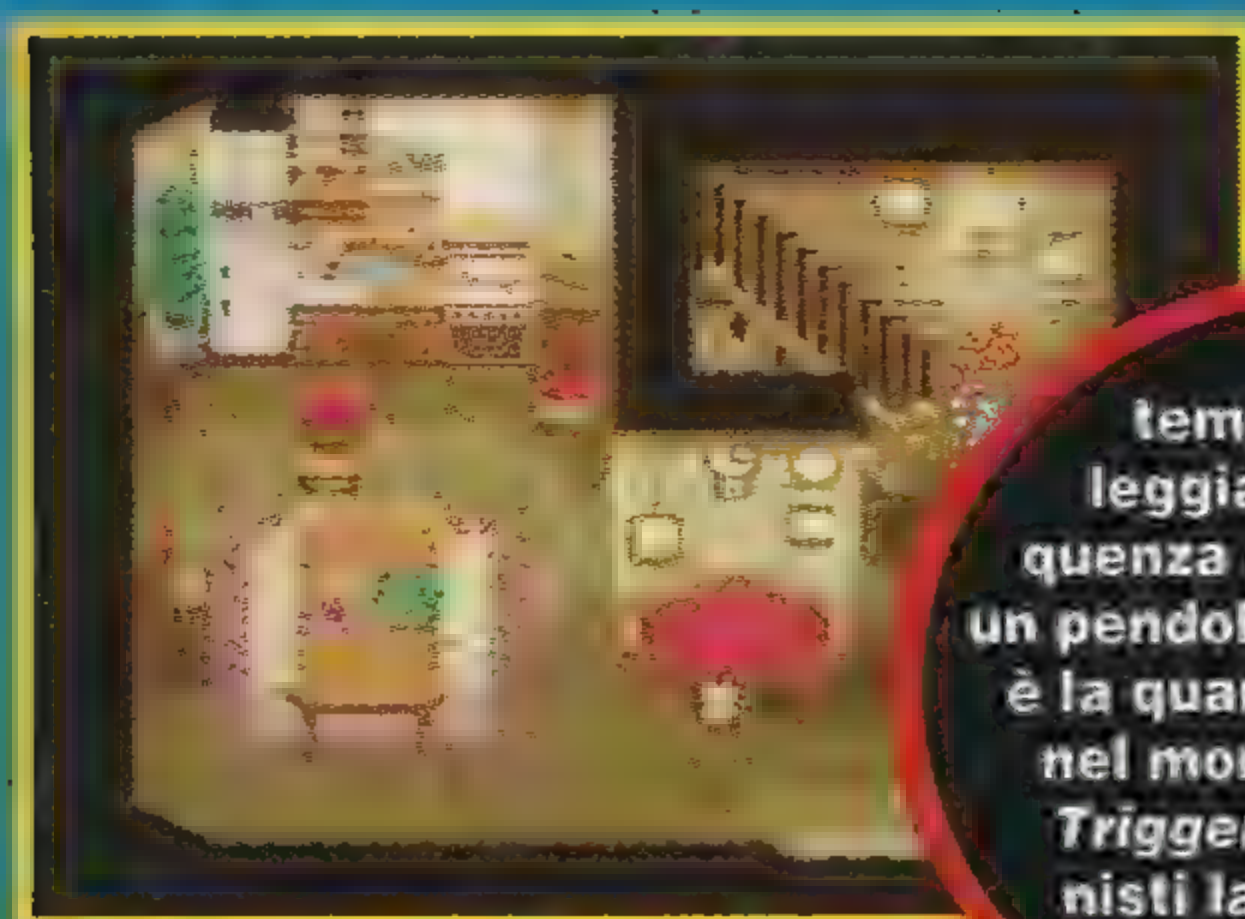
E IL VOTO?

Di sicuro, prima di leggere la recensione dell'ultimo capolavoro SquareSoft, avrete sbirciato l'ultima pagina per vedere il voto. Niente paura: non c'è nessun errore di stampa. Dato il grande spessore narrativo del gioco, attualmente disponibile solo nella versione giapponese, abbiamo optato per una sospensione del giudizio fino all'uscita della traduzione americana. Per ora *Chrono Trigger* guadagna un bel Power Game: per il voto definitivo vi chiediamo di pazientare un po'. La cartuccia USA è prevista entro l'autunno: non appena potremo metterci le mani sopra pubblicheremo una pagina con la recensione definitiva, completa di voto. Stay tuned!

Chrono Trigger si classifica senza ombra di dubbio come il prodotto di più alto profilo nel catalogo primavera-estate del Super NES (in autunno la fiaccola passerà a megahit annunciati come *Yoshi's Island*, *Killer Instinct* e *Diddy Kong's Quest*, che faranno vivere una seconda giovinezza al glorioso 16 bit Nintendo). È passato quasi un anno da quando sono trapelate le prime notizie su questo "Dream Project" della SquareSoft, che vede l'incontro professionale di tre personalità di spicco del panorama artistico e videoludico giapponese: Sakaguchi Hironobu, vicepresidente della Square e produttore della serie *Final Fantasy*, Horii Yuji, sceneggiatore (ex-Enix) della saga *Dragon Quest*, e *Akira Toriyama*, autore dei popolarissimi manga "Dragon Ball". In questi dodici mesi, mentre dal giappone giungeva uno stillicidio di anticipazioni e immagini, l'attesa è montata vigorosamente e si è estesa dall'arcipelago nipponico fino all'Europa e agli Stati Uniti, dove gli ultimi due titoli Square (*Secret of Mana* e *Final Fantasy III*) hanno raccolto entusiastici consensi. Ora che finalmente la cartuccia (giapponese) è nelle nostre mani, la gioia di poter finalmente ammirare questo capolavoro è mitigata dal disappunto di vedere l'intero plot celato dietro un velo imper-

Le ambientazioni di Chrono Trigger richiamano il più puro stile Square Soft.

MASSIMO RISPETTO A TED WOOLSEY

E chi è? Il vecchio Teddy è il responsabile della localizzazione dei titoli SquareSoft per il mercato americano. È lui a sobbarcarsi gran parte del lavoro di traduzione e non si tratta di un lavoretto da nulla... Nel passaggio dal giapponese all'inglese, infatti, si perde una buona metà del testo solo per motivi di spazio: a parità di linee, infatti, una finestra di ideogrammi contiene circa il doppio di informazioni rispetto all'equivalente inglese. I titoli tradotti sono quindi "mutilati" per una buona parte del loro contenuto narrativo il che non implica solo una perdita per noi poveri occidentali, che siamo privati di molti gustosi dettagli della sceneggiatura, ma pone anche enormi problemi al traduttore, che deve mantenere la coerenza complessiva della storia senza privare i giocatori di tutti quegli indizi apparentemente irrilevanti, ma fondamentali per risolvere il gioco in modo induttivo. Pur comprendendo le grandi difficoltà che l'impresa comporta, non possiamo che augurarci che Mr. Woolsey completi la traduzione il più presto possibile. Lui assicura che d'abitudine incomincia a lavorare non appena la versione giapponese è completa... se è vero, non dovremmo aspettare ancora molto.

Graficamente gli interni non sfigurerebbero nemmeno su 32 Bit.

Il tempo, simboleggiato nella sequenza di apertura da un pendolo in ray tracing, è la quarta dimensione nel mondo di *Chrono Trigger*. E i protagonisti la esplorano a fondo...

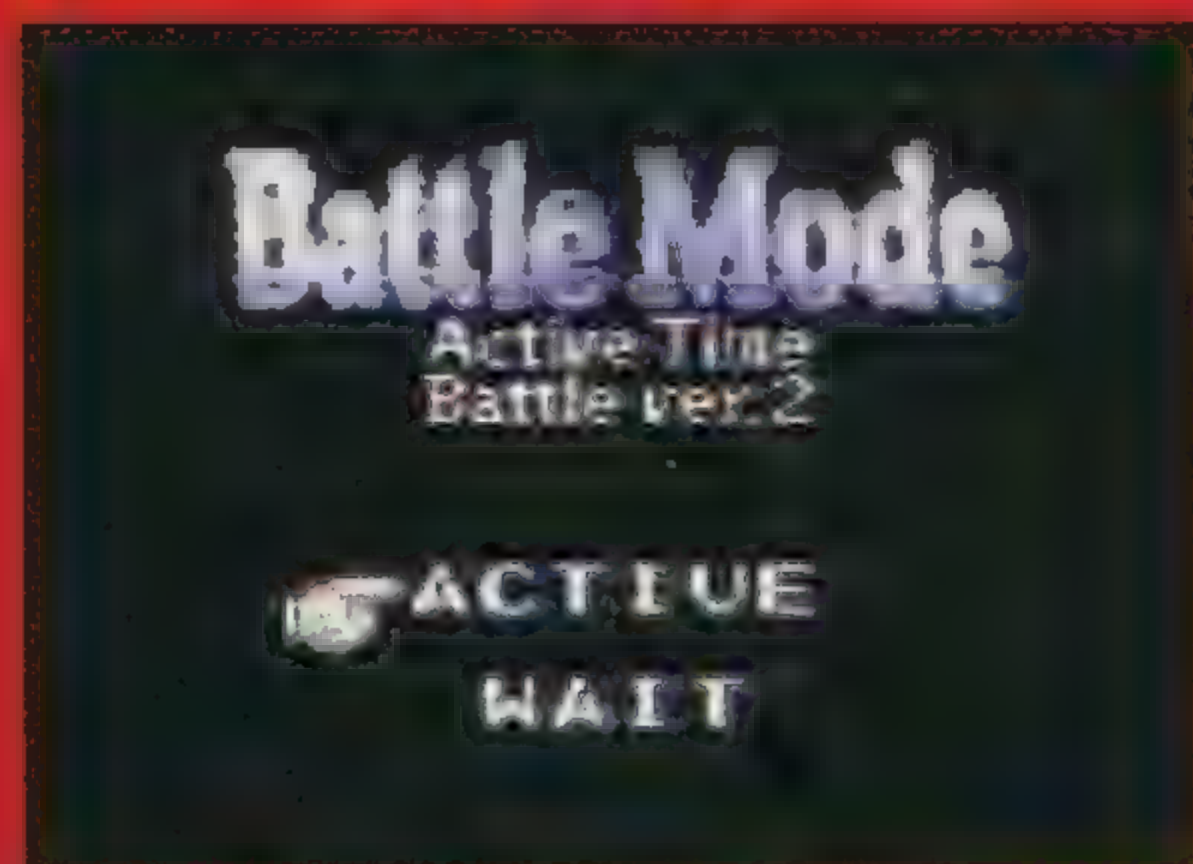
AS TIME GOES BY ...

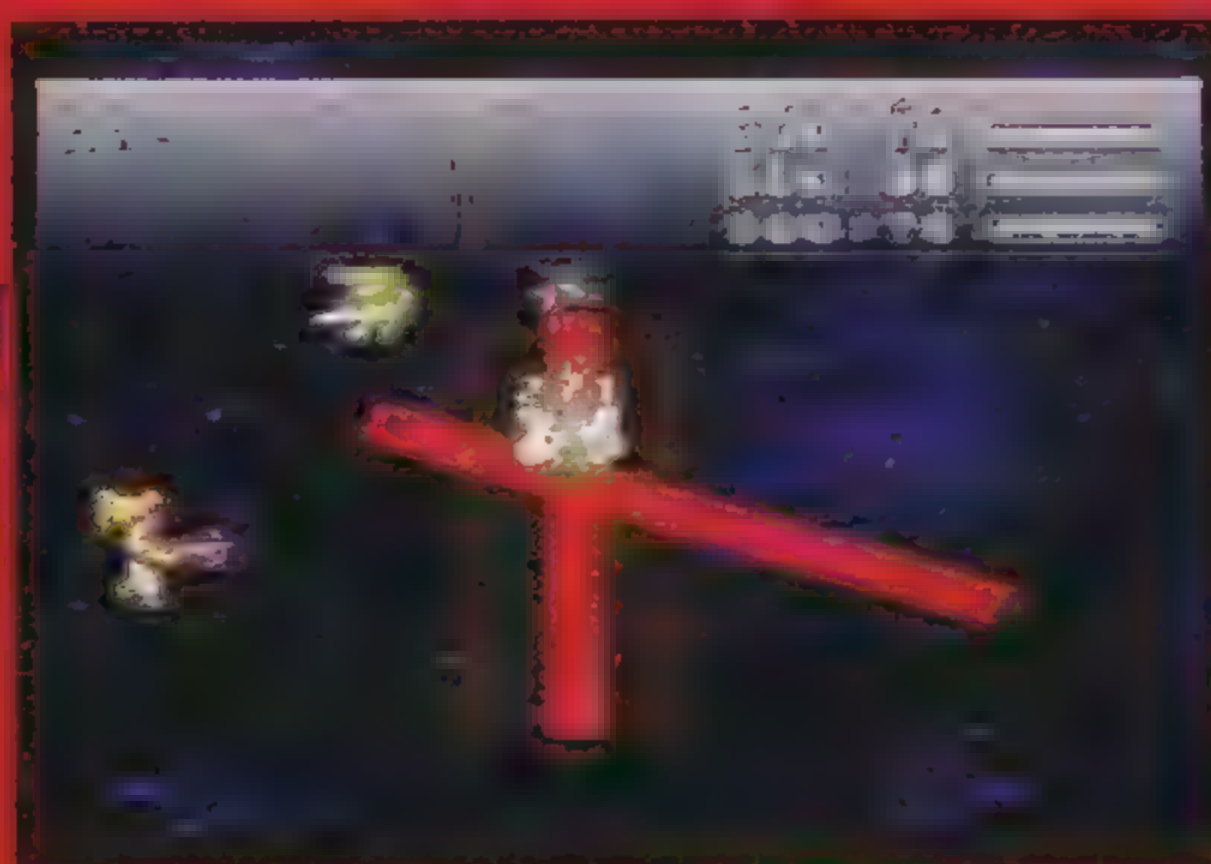
...1 ...2 e 3

SIGNORI IN GUARDIA!

Il "motore" di ogni GdR sta nel sistema di combattimento. Intorno ai combattimenti ruota infatti tutto il processo di crescita dei personaggi che, a mano a mano che sconfiggono gli avversari, guadagnano punti-esperienza, crescono di livello e acquisiscono nuove abilità, così da poter affrontare e sconfiggere nemici sempre più potenti, e così via... La struttura aperta di CT, in particolare, permette di presentarsi al cospetto del boss finale (grazie ai varchi intertemporali) anche senza aver completato il 100% del gioco, ma se i personaggi non sono sufficientemente attrezzati, la visita durerà solo pochi secondi e avrà esiti disastrosi.

ATB 2.0

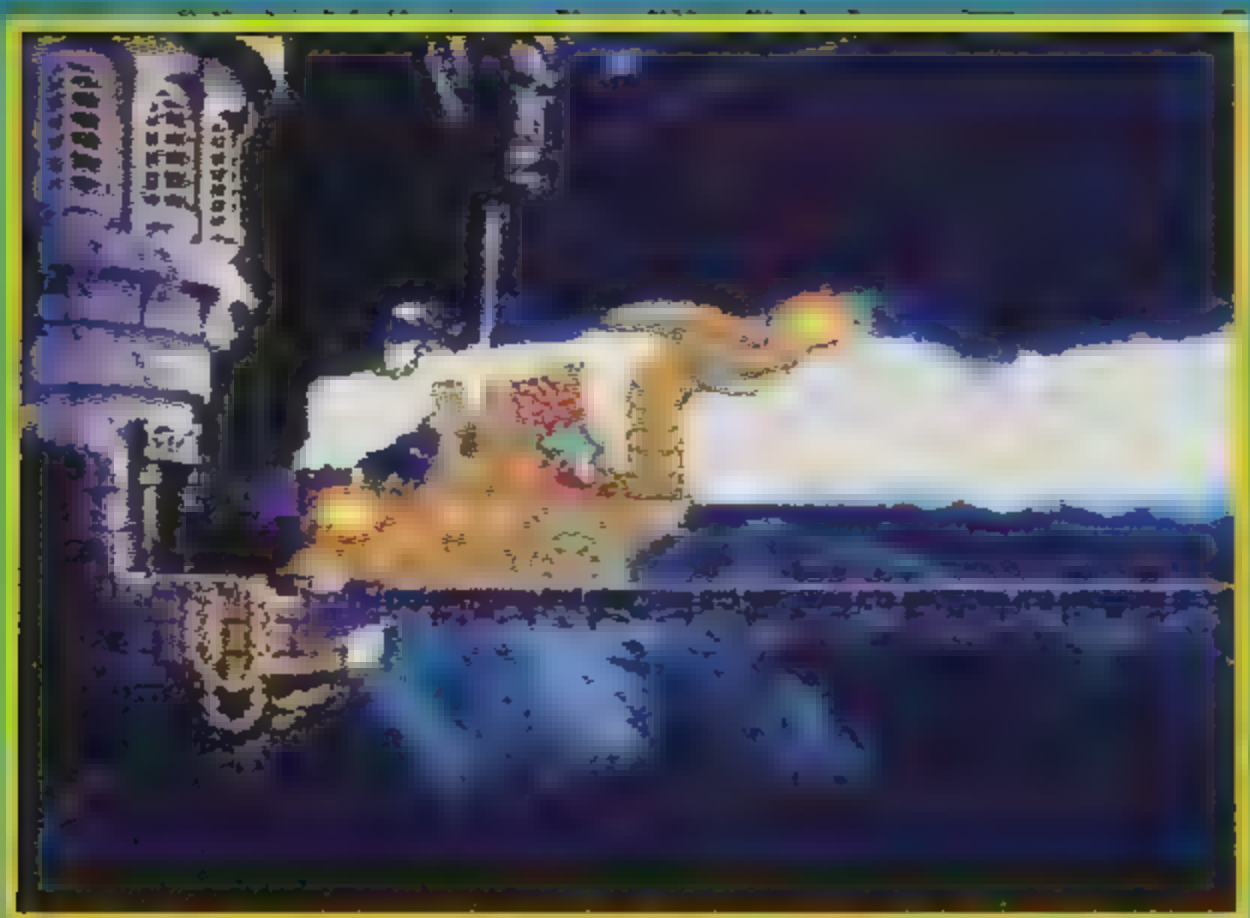
Battle Mode
Active Time Battle ver.2
ACTIVE
WAIT

Per rendere i combattimenti agevoli e immediati la Square ha approntato la versione 2.0 del suo Active Time Battle. Come in *Final Fantasy III* gli scontri si articolano in turni. Ogni personaggio in campo sceglie un'azione o un attacco durante il proprio round: nel frattempo gli avversari possono agire liberamente in tempo reale (se si seleziona l'opzione "Active") oppure sono obbligati ad attendere che l'iniziativa torni a loro (opzione "Wait"). Nel primo caso il ritmo di gioco è senz'altro più sostenuto, mentre nel secondo i combattimenti assumono un profilo prettamente tattico. Notate, però, che la possibilità di eseguire un'azione, offensiva o difensiva che sia, è in ogni caso vincolata alla piccola barra visualizzata accanto al nome di ogni personaggio, che deve essere piena.Chrono Trigger, comunque, non può essere definito un GdR "motion battle" come *Zelda* o *Mana*, in cui cioè è richiesto un vero e proprio impegno arcade: pur con alcuni elementi ibridi rientra a pieno titolo nella categoria dei GdR a turni, come *FFIII*.

CROSSFIRE

Gli elementi ibridi a cui accennavamo riguardano alcune delle caratteristiche di gioco che accomunano *Chrono Trigger* a *Secret of Mana* e che lo differenziano dalla serie *Final Fantasy*: mentre nei GdR a turni "puri" i combattimenti iniziano senza alcun preavviso e con criterio casuale, in *CT* gli scontri si verificano solo quando lo sprite del protagonista entra fisicamente in contatto con un nemico, e ciò lascia maggiori margini di controllo al giocatore. Una volta innescata la sequenza di combattimento, inoltre, i personaggi si dispongono direttamente sul campo e l'azione non viene trasportata in una schermata ad hoc (come accade in *FFIII*, in cui lo scontro viene rappresentato da una prospettiva laterale). Un elemento di novità, inoltre, è costituito dalla possibilità di eseguire attacchi magici congiunti da parte di due personaggi che, unendo le forze, possono sommare la potenza dei rispettivi incantesimi. In questo caso appaiono due linee rosse che si intersecano in prossimità dell'obiettivo: un vero "fuoco incrociato".

strutabile di ideogrammi. Oltre che per la superba realizzazione tecnica, infatti, i GdR della SquareSoft sono amati da milioni di aficionados in tutto il mondo anche per l'intrigante sviluppo della trama, che fra deliziosi quadretti umoristici e drammatici colpi di scena, avviluppa il giocatore, coinvolgendolo e trascinandolo di peso in universi fantastici di raro fascino. Purtroppo, però, fino all'uscita della versione tradotta in inglese, l'avventura nel mondo di *Chrono Trigger* è destinata a rimanere un'esperienza incompiuta, anche se inebriante, che non può essere goduta fino in fondo. Per questo motivo non anticiperemo nulla della trama, che ora come ora può solo essere intuita approssimativamente: vi basti sapere che Chrono, il protagonista, affronta continui viaggi nel tempo per salvare il mondo da un futuro di distruzione. È questo il tratto caratteristico del gioco, che guadagna così una struttura "aperta" con più di venti finali diversi, a seconda delle varie concatenazioni di eventi e dei paradossi temporali innescati dalle peregrinazioni tra presente, passato e futuro (ogni

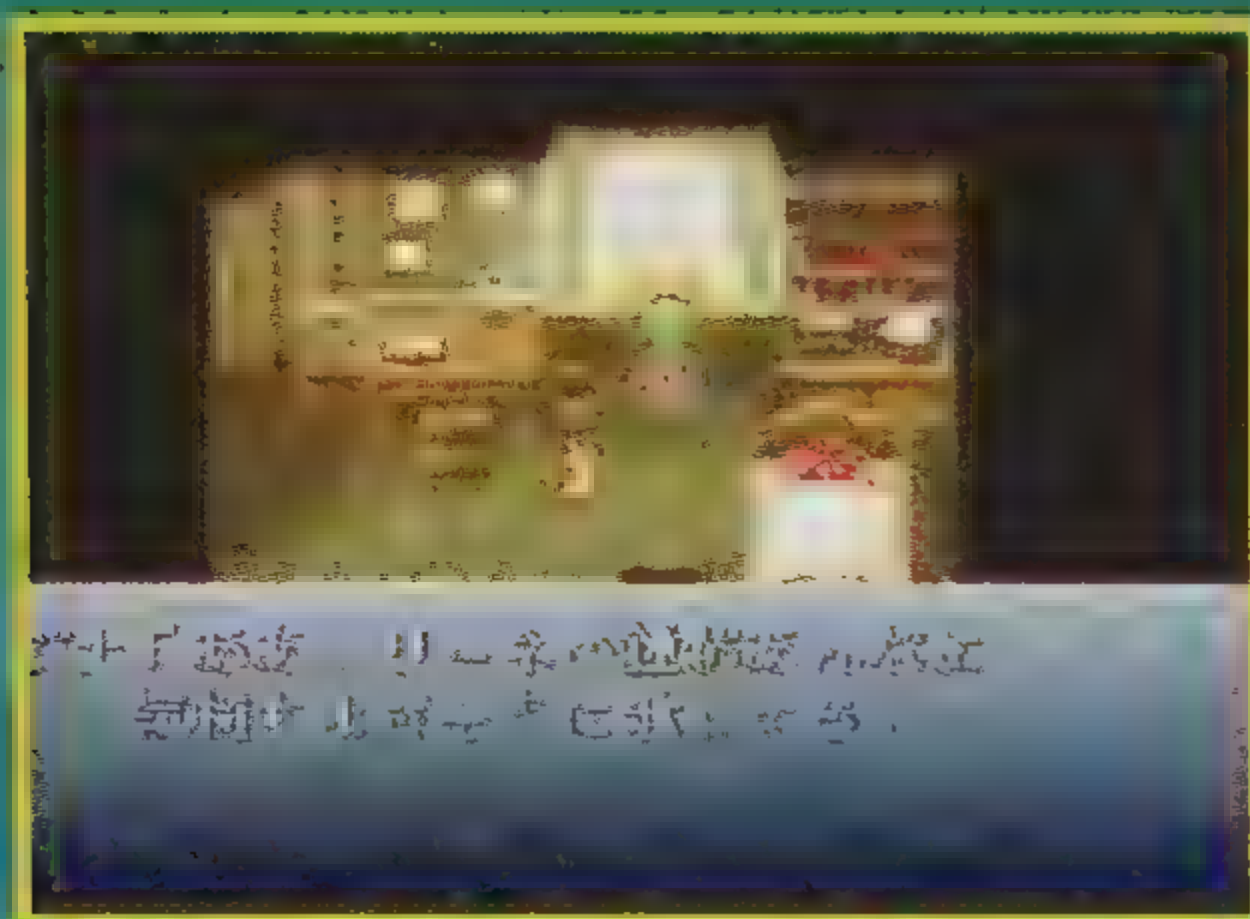
Durante i combattimenti, alcune magie riempiono lo schermo, grandiose!

I viaggi nel tempo implicano l'avventurarsi in mondi strani e... colorati.

Finché non si entra in contatto "fisico" con il nemico, i round di combattimento non avranno luogo, il che garantisce una certa libertà di movimento.

Alcuni momenti del gioco si rivelano delle vere e proprie innovazioni...

azione compiuta nel passato ha precise conseguenze sul futuro, Zemeckis docet).
Il testo in giapponese non impedisce, tuttavia, di ammirare -letteralmente sbalorditi- l'incredibile sforzo grafico di cui sono infarciti i 32Mbit di questa cartuccia. Vi basta un'occhiata alle foto per capire che anche i sublimi livelli di *Mana* e *FFIII* sono stati, incredibilmente, superati: le locazioni sono disegnate con grazia impareggiabile, mentre i personaggi, di dimensioni più generose del solito, recano il tratto caratteristico di Akira "Dragon Ball" Toriyama e sono animati superbamente. I mostri e gli incantesimi sono assolutamente spettacolari (talora riempiono l'intero schermo) e fanno un uso smodato di effetti speciali come trasparenze, rotazioni, scaling e line-scrolling: c'è persino - una sezione di guida in Mode 7 à la *F-Zero*!
Chiudiamo con le musiche: nella tradizione Square sono assolutamente favolose, ma non sono state composte dal "Maestro" Nobuo Uematsu, compositore delle impareggiabili melodie di *FFIII* (ora -ahinoi!- ritiratosi dal settore videogame). Il suo posto è stato degnamente preso da Mitsuda Yasunori, già autore del commento sonoro di *Mana*, che anche in *Chrono Trigger* dà un'ottima prova di sé.

•Pentothal

Si ringrazia Play Game Shop (TO)

Purtroppo, gli ideogrammi nipponici limitano la comprensione della trama.

E NON E' FINITA QUI...

Quando la SquareSoft ha reso pubblici i primi artwork di *Chrono Trigger* (che non aveva ancora un nome), in molti hanno pensato che si trattasse di *Secret of Mana 2*. L'equivoco nasceva dall'accentuata somiglianza di Chrono e Marle, i due personaggi principali, con la celebre coppia del primo *SoM*. In realtà *CT* è un prodotto a sé stante: anche se un sequel non è affatto escluso (magari su U64!), non ha nessun rapporto con titoli precedenti del catalogo Square. *Secret of Mana 2*, quello vero, è invece ormai in dirittura d'arrivo e promette, con una grafica incredibile a effetto-profondità, di portare lo SNES là dove nessuno (nemmeno la Rare...) lo ha mai portato prima. Il gioco è quasi completo e dovrebbe uscire in Giappone entro Natale. Dovrebbe invece essere già disponibile mentre leggete queste righe *Secret of Evermore*, il primo GdR della Square sviluppato direttamente negli Stati Uniti dalla nuova divisione US-1 e mirato specificamente ai gusti del pubblico americano (ahi ahi...).

...questo non fa altro che rendere l'avventura intrigante e coinvolgente. La Square Soft ci sta proprio viziando.

Se il tempo, in Chrono Trigger, è relativo, altrettanto non si può dire della magia, che gioca un ruolo fondamentale!

CHRONO TRIGGER

Come vi abbiamo già anticipato, ci limitiamo a conferire a *Chrono Trigger* un meritatissimo Power Game: il voto definitivo apparirà con la recensione della versione USA. Tralasciando per i noti motivi ogni considerazione su trama e sceneggiatura (che, comunque, sono e restano elementi di estrema importanza), non possiamo che inchinarci di fronte all'ennesimo saggio di classe della Square. Questa casa usa lo SNES come Van Gogh usava i pennelli e Mozart il pentagramma: il risultato è un gioco che potrebbe tranquillamente girare su un 32 bit senza sfigurare. Ma questa, l'avrete capito, è una recensione anomala: la conclusione, quindi, dopo le lodi sperticate fatte a *Chrono Trigger* (uno dei più bei giochi mai apparsi sullo SNES) è NON COMPRATELO, PER CARITA'! Cercate di pazientare, distraetevi, pensate ad altro e aspettate la cartuccia americana. Giocarlo in giapponese, infatti, è possibile, ma resta un'esperienza incompleta che rovina il gusto di giocarlo successivamente in inglese. Non resta che sperare che Ted Woolsey faccia un buon lavoro.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ● ○ P

SUPER NES

GIOCABILITA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il sistema di gestione dei combattimenti è un riuscito mix fra il modello "puro" di *FFIII* e gli incontri "fisici" dei GdR motion battle come *Zelda* e *Secret of Mana*

GRAFICA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Una vera apoteosi! Il tratto grafico giapponese trova in questo gioco una delle sue espressioni più efficaci, con sprite enormi, paesaggi suggestivi ed effetti speciali assortiti

SFIDA N.C.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Si intuisce una struttura incredibilmente intrigante, con una mezza dozzina di epoche (tutte interconnesse) da esplorare attraverso lo spazio tempo

SONORO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

L'assenza di Nobuo Uematsu è stata [illegible] Mitsuda Yasunori che [illegible] Mana [illegible] SNES

SNES N.C.

SOTTO CONTROLLO

Per condurre i personaggi al di là del tempo e dello spazio

Per richiamare i menu di controllo dei personaggi

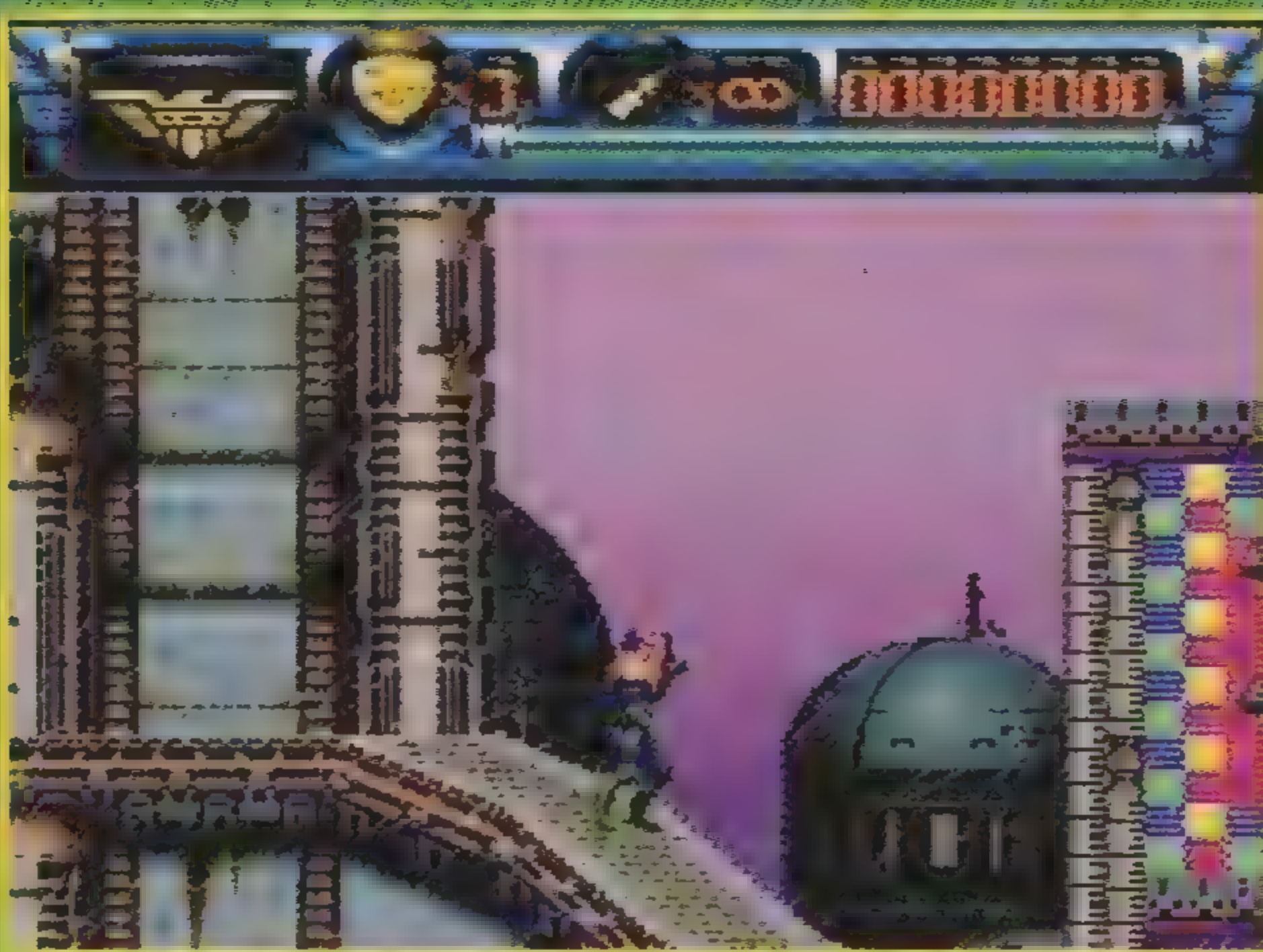
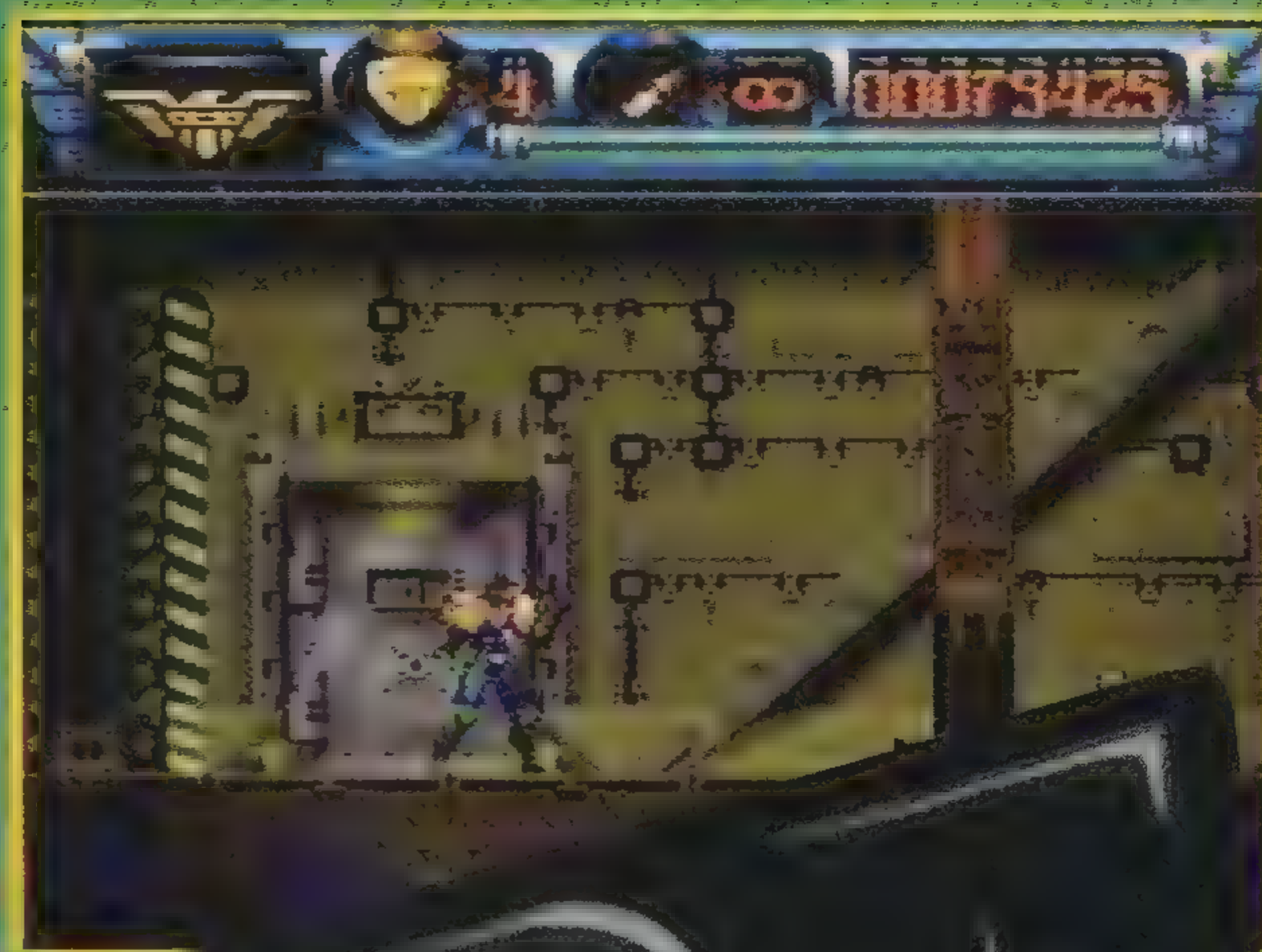
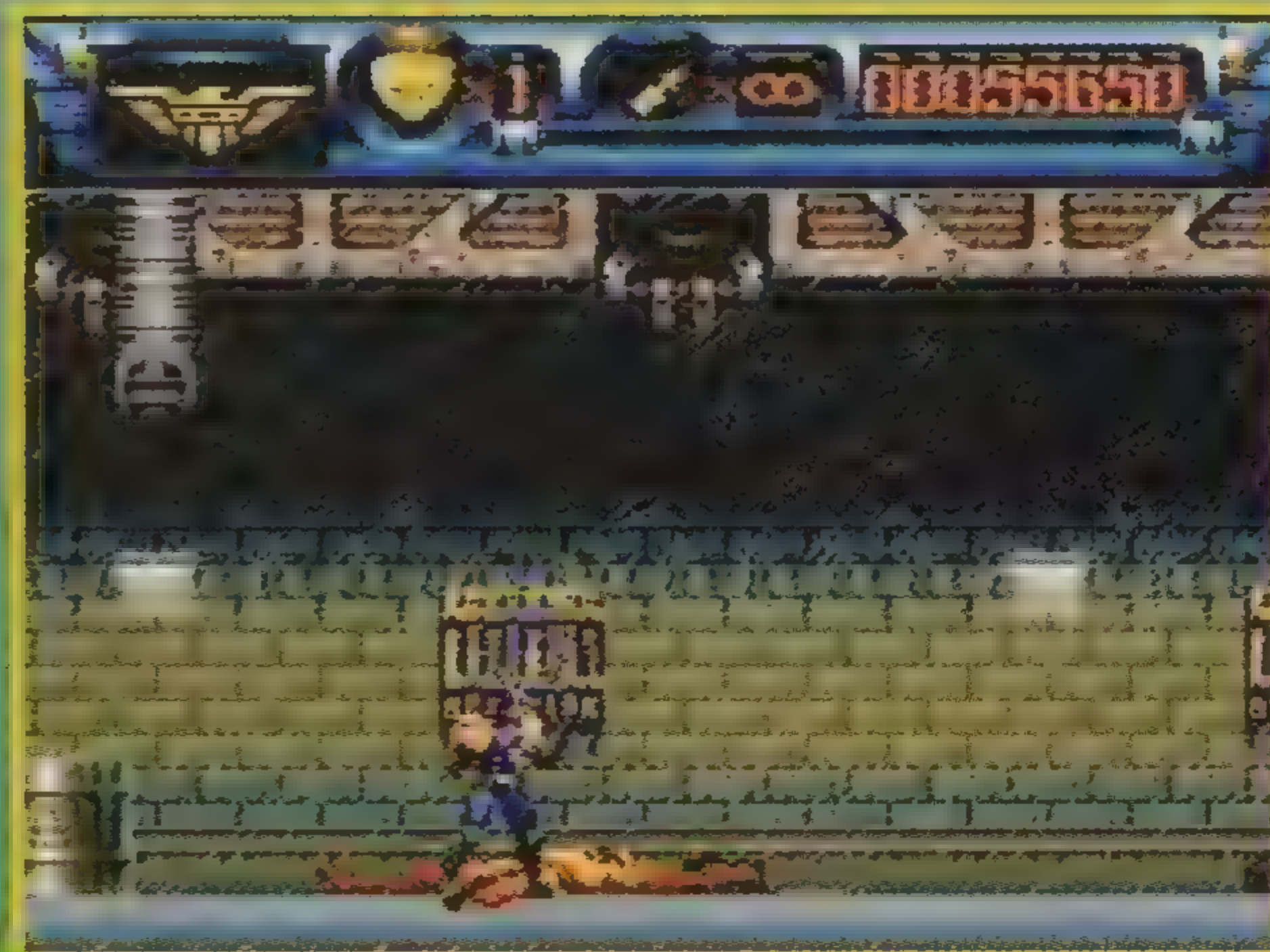
Per confermare il comando evidenziato

Per fare apparire la mappa generale

Per annullare l'ultimo comando

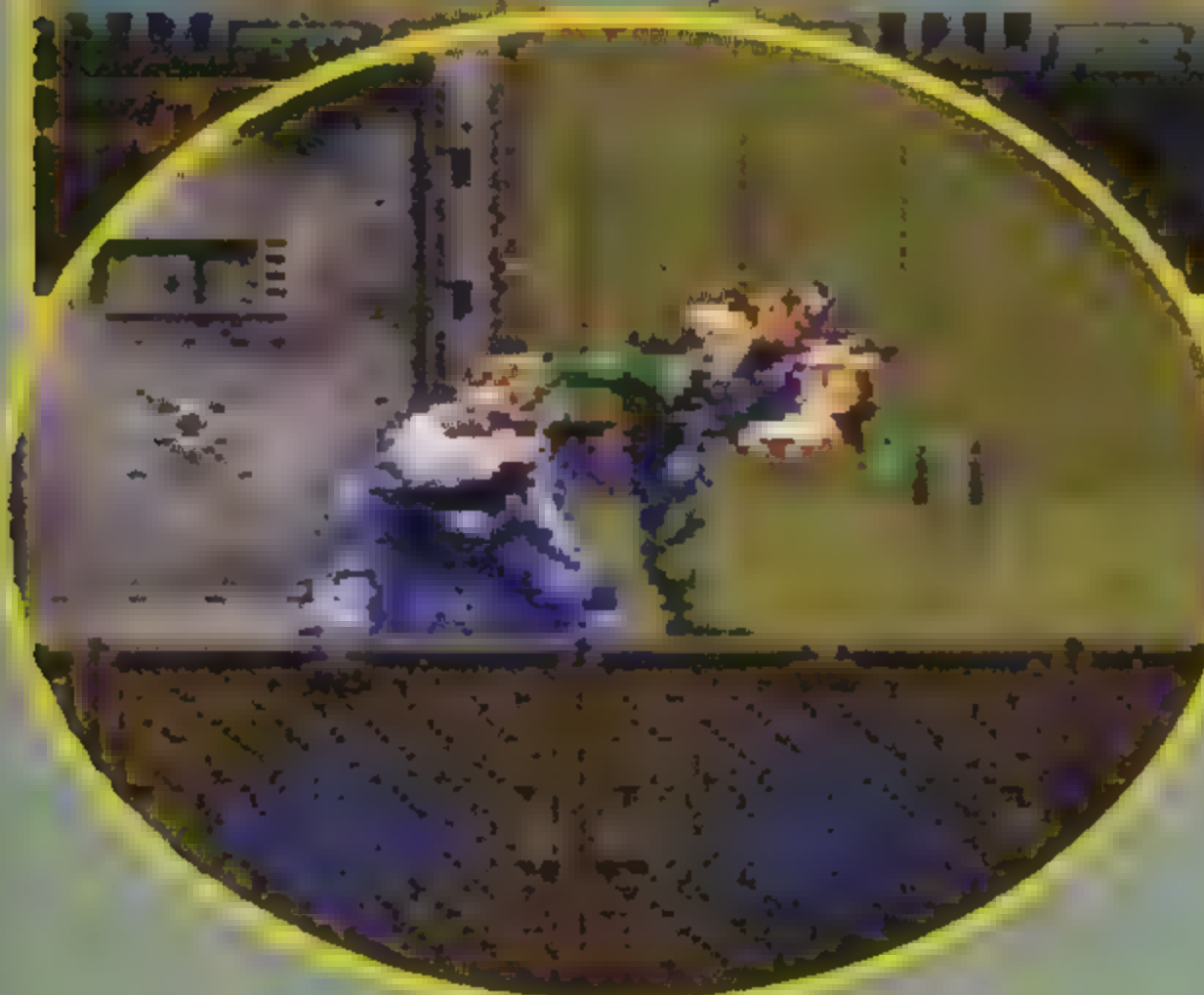
Casa: ACCLAIM
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

JUDGE DREDD

Il celebre eroe della serie di fumetti A.D. sta per tornare alla ribalta, e di conseguenza sui nostri monitor, grazie all'interpretazione cinematografica del mitico Sly, al secolo Sylvester Stallone, per opera dell'immarcescibile Acclaim. Nei panni del giudice, un temibile sceriffo del 22° secolo, dovrete affrontare una decina di missioni ambientate in un mondo dove il degrado, la corruzione e la violenza sono all'ordine del giorno. Vagherete attraverso cantieri devastati, prigioni di massima sicurezza, lande desertiche, all'interno del municipio di Mega City One, e per altri luoghi ameni, all'inseguimento di Rico criminale frutto di un esperimento biologico. In ogni missione dovrete assolvere scopi prioritari e secondari, guardandovi dagli svariati nemici e i pericoli in perenne agguato. Al Giudice sarà richiesto di distruggere un tot di casse contenenti armamenti, bloccare le vie d'uscita agli evasi di un penitenziario, rintracciare un individuo che gli fornirà un importante indizio, distruggere robot iper-corazzati, e così via...
In secondo luogo, potrete procedere all'arresto o all'eliminazione dei loschi figuri che vi sbarreranno la strada, ricevendo punti bonus in relazione ai risultati ottenuti. Il nostro giustiziere sarà in grado di opporsi a questa teppaglia sferrando vari attacchi grazie al proprio arsenale bellico (bombe a mano, missili, lancia fiamme, ecc...) e alle sue avanzate tecniche di lotta corpo a corpo (poderosi

L'inizio del 1° livello. Ora regna la calma, ma presto entreremo nel vivo dell'azione.

Una volta che si è portato a termine l'obbiettivo primario bisogna raggiungere l'uscita del livello.

Il tipo giallo e rosso steso per terra è il cattivone che si incontra al termine del secondo stage.

È meglio evitare quel punto luminoso, si rischia di perdere energia vitale.

L'obbiettivo secondario è arrestare o eliminare i vari nemici.

Judge Dredd è animato in maniera molto accurata.

Nel secondo livello bisogna collegarsi ai terminali per chiudere le celle.

Questi scatoloni si possono spostare per raggiungere le piattaforme più alte, ma bisogna stare attenti, perché è facile distruggerli.

uppercut degni dei lottatori di *Mortal Kombat*, craniate devastanti, calci volanti, ecc...). La Probe, responsabile della realizzazione del gioco, ha optato per uno stile arcade-adventure, già collaudato in *Alien³*, ponendo in primo piano l'aspetto esplorazione rispetto a quello arcade puro (sul tipo blasta e avanza indiscriminatamente): è possibile affrontare uno o massimo due nemici alla volta e il passaggio del livello in corso è vincolato al raggiungimento degli obiettivi prefissati dalla CPU inizialmente. Si tratta, quindi, di un gioco destinato agli utenti che prediligono una condotta sicuramente più ponderata e riflessiva rispetto a quella che implica l'incessante uso del pulsante del fuoco del joypad.

• Krull

JUDGE DREDD

Judge Dredd dietro una trama intrigante, nasconde una struttura di gioco scialba, piatta, che lascia l'amaro in bocca. Tutto si risolve nella formula "uccidi il nemico, localizza il bonus e rintraccia l'uscita". Ne deriva che i vari livelli di gioco differiscono tra loro poco o nulla, in virtù di un'interazione con i fondali assai limitata e di una dinamica di gioco conseguentemente meccanica che non lascia spazio a spunti e a trovate geniali. Certo, non ci si può sempre aspettare capolavori del calibro di *Super Metroid* (termine di paragone del genere arcade/adventure), ma d'altro canto, non è nemmeno pretenzioso esigere dai programmatori un minimo di creatività che elevi un gioco da semplice "presenza" a esperienza vera e propria. D'altro canto, se amate il giudice e fremete per il suo debutto cinematografico, non potete esimervi da questa interpretazione "virtuale" (Mass Media Docet) firmata Acclaim. Non aspettatevi nulla di trascendentale, comunque.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

SUPER NES

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Controllo discreto dello sprite principale. Struttura di gioco tutt'altro che entusiasmante, in quanto troppo lineare

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Fondali in sintonia con l'atmosfera "dark" del fumetto. Lo sprite del giudice è animato decisamente bene

SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Non troppo difficile e poco longevo a causa della monotonia che accompagna le partite

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Colonna sonora evocativa, effetti nella media.

SNES 80

SOTTO CONTROLLO

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

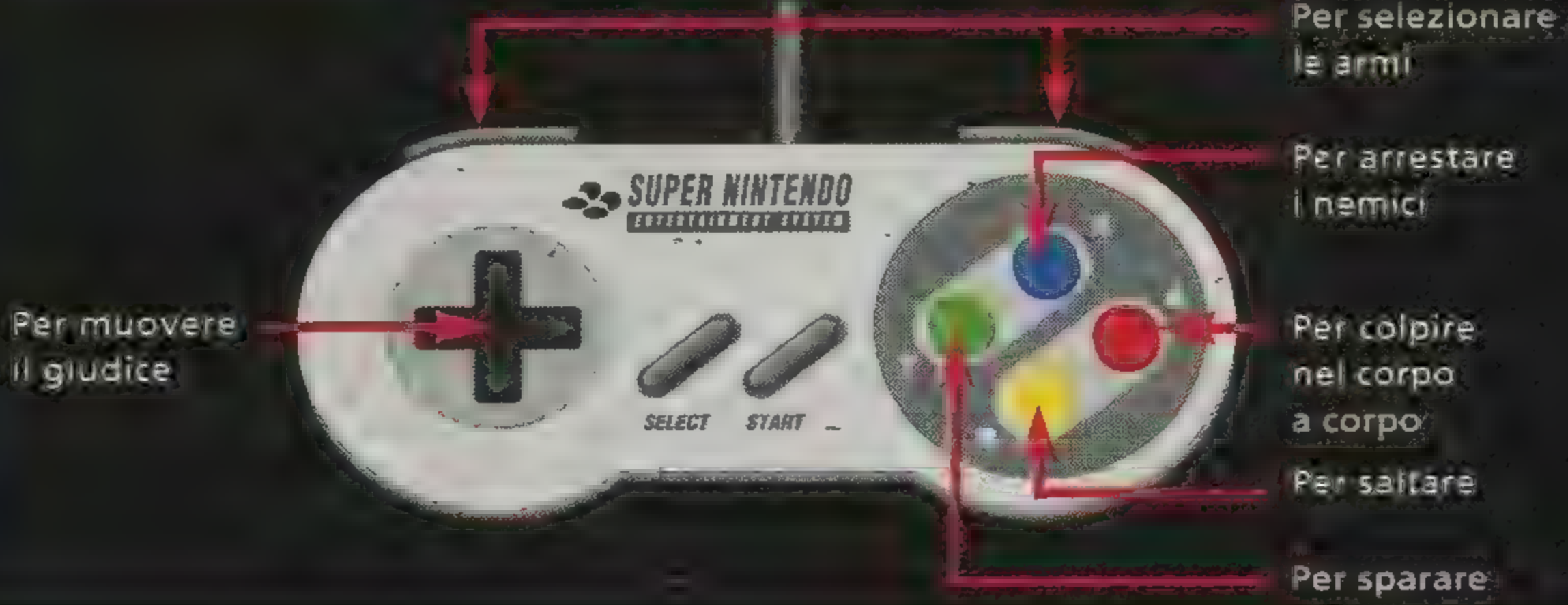
SELECT START

Per selezionare le armi

Per arrestare i nemici

Per muovere il giudice

Per colpire nel corpo a corpo

Per saltare

Per sparare

Casa: READYSOFT
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

Il perfido comandante alieno Borf ha deciso di conquistare la terra facendo uso del micidiale "Infanto Ray", una terribile (?) arma in grado di far regredire qualunque essere vivente sino alla sua infanzia, rendendolo, di fatto, un indifeso poppante! Soltanto due persone si ergono a eroica difesa del nostro amato pianeta, per cercare di scongiurare la tremenda minaccia che incombe sul destino dell'intera umanità: Ace, eroico pilota di caccia interstellari e la sua affascinante fidanzata, la bellissima Kimberly. Ma proprio mentre i due si avvicinano alla base nemica, l'implacabile Infanto Ray colpisce Ace, trasformandolo in Dexter, un gracile (anche se intraprendente) ragazzino di dodici anni, mentre Kimberly viene rapita dallo stesso Borf, invaghito della bellezza della splendida fanciulla.
Realizzato, sull'onda dell'entusiasmo sollevato dai Laser Game e dal loro leggendario capostipite (*Dragon's Lair*, Readysoft 1983), dagli stessi sviluppatori della "Tana del Drago", *Space Ace* vede la luce un anno dopo, riscuotendo un successo forse anche superiore grazie a una trama più articolata e coinvolgente e alla possibilità di poter scegliere diversi "schemi" di risoluzione dello stesso livello, alleggerendo così l'eccessiva rigidità che, da sempre, costituisce la principale spina nel fianco nei cartoni interattivi. Così come in questa splendida e fedelissima conversione infatti, il gioco offre, nella maggior parte degli "stage", la possibilità di scegliere se affrontare il livello nei panni di Ace oppure di Dexter, il suo debole alter ego, con due sequenze di gioco completamente differenti, in stile e difficoltà. Sta poi al giocatore, al suo intuito, al suo fiuto e alla sua esperienza, scegliere la strada più semplice e conveniente, oppure quella più impegnativa e spettacolare, in una partita fatale in cui la posta in gioco è, nientemeno, la sorte stessa dell'intera umanità...

• Vordak

Un inquietante primo piano da infarto del malefico Borf, mi assomiglia, vero?

SPACE ACE

MEGA GT

SPACE ACE

Ritengo del tutto superfluo risollevare l'annosa e polemica questione sull'effettivo grado di interattività di questo genere di titoli. Del resto, dovrebbe essere ormai del tutto ovvio che la peculiare natura della meccanica di gioco che li caratterizza, li mette anche in una classe completamente a sé nell'ampio panorama videoludico esistente. Il punto è allora definire due categorie di utenti, in base al modo con cui essi si rapportano nei confronti dei laser game: quelli a cui piacciono e quelli che li odiano. Per quest'ultimi il discorso finisce lì, senza bisogno di alcun ulteriore approfondimento, per gli altri invece, vale la pena, se non altro, di distinguere i giochi degni dalla robaccia. Sotto questo punto di vista, *Space Ace* si colloca nella lavagnetta dei buoni prodotti, per ottima grafica e sonoro, e anche per la possibilità offerta di scegliere percorsi alternativi, all'interno dei singoli livelli.

GIOCABILITÀ

Il metodo di controllo è quello tradizionale dei vecchi Laser Game della prima generazione: può piacere o non piacere, ma nella sua semplicità è piuttosto efficace

GRAFICA

[illegible]

SFIDA

Con un minimo d'impegno si può finire dopo qualche ora, ma l'opportunità di scegliere strade differenti vi spingerà a rigiocarlo più e più volte

SONORO

Il commento è lo stesso di quello relativo [illegible] di più.

MCD 83

SOTTO CONTROLLO

Per mettere il gioco in pausa

Per muovere Dexter (o Ace)

Per sparare e trasformare Dexter in Ace

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

TOP 10

Bentornati! La breve e sospirata pausa estiva è ormai un ricordo, gradevole per alcuni, malinconico per altri, a rendere meno traumatico il passaggio dal clima di gaia spensieratezza a quello opprimente che da sempre caratterizza le nostre insignificanti esistenze terrene ci pensa l'inesorabile appuntamento con le TOP 10, da sempre brusco richiamo alla realtà. La pausa estiva del resto ha portato dei buoni frutti, mi riferisco ovviamente alla "classifica più stupida del mondo", alla cui tabella vi rimando. Per tutti, comunque, oltre all'invito a partecipare, anche un monito: ricordatevi di mettere sempre tutti i vostri dati insieme alle classifiche, in particolare: nome, cognome, indirizzo e numero di telefono. Gradiremmo anche ricevere una vostra foto, meglio se in una posa stramba o inusuale. Inviate dunque i vostri lavori a: "TOP 10-LE CLASSIFICHE DI GAME POWER-c/o Studio Vit, Via Aosta 2, 20155 MILANO." Vi ricordo che in palio ci sono abbonamenti a Game Power e figurine di Street Fighter the Movie.

Vordak

▲ SALITA
✪ NEW ENTRY
◆ STABILE
▼ DISCESA

MEGA DRIVE

	Pos.	Titolo	Casa
◆	1	FIFA SOCCER '95	(EA)
▲	2	MICRO MACHINES 2	(CODEMASTERS)
✪	3	THEME PARK	(EA)
▲	4	RUGBY WORLD CUP	(EA)
◆	5	EARTHWORM JIM	(VIRGIN)
✪	6	ROAD RASH 3	(EA)
▼	7	CANNON FODDER	(VIRGIN)
▲	8	NBA LIVE '95	(EA)
✪	9	JOHN MADDEN NFL '95	(EA)
▼	10	JIMMY WHITÉS SNOOKER	(EA)

L'Electronic Arts torna a far da padrona in casa Megadrive, ben sette posizioni su dieci sono infatti occupate da titoli che portano la firma della blasonata softhouse, specializzata in simulazioni sportive. In particolare, ci preme segnalare lo stupendo Theme Park, prodotto su licenza Bullfrog, forse la

SNES

	Pos.	Titolo	Casa
◆	1	DONKEY KONG COUNTRY	(NINTENDO)
▲	2	CANNON FODDER	(VIRGIN)
▲	3	FINAL FANTASY 3	(SQUARE SOFT)
▼	4	EARTHWORM JIM	(VIRGIN)
◆	5	NBA JIM T. E.	(ACCLAIM)
✪	6	UNIRALLY	(NINTENDO)
▲	7	MORTAL KOMBAT 2	(ACCLAIM)
✪	8	NBA LIVE '95	(EA) NEW!
▼	9	INT. SUPERSTAR SOCCER	(KONAMI)
◆	10	STAR TREK: STAR FLEET ACADEMY	(INTERPLAY)

Continua l'incontrastra supremazia di "Re" Donkey Kong, che detiene saldamente, ormai da nove mesi la testa della classifica. Sempre targato Nintendo, un'interessante new entry, lo stravagante *Unirally*, che, insieme a *NBA Live '95* chiude l'elenco delle nuove proposte.

MEGA CD

	Pos.	Titolo	Editore
◆	1	SNATCHER	(KONAMI)
▲	2	EARTHWORM JIM S. E.	(VIRGIN)
✪	3	POPFUL MAIL	(WORKING D.)
▼	4	SPACE ACE	(READY SOFT)
▲	5	MICKEY MANIA	(SONY)
▼	6	THE SMURFS	(INFOGRAMES)
▼	7	SOUL STAR	(CORE D.)
▼	8	BC RACERS	(CORE D.)
▲	9	BRUTAL: PAWS OF FURY	(GAMETEK)
▼	10	DUNGEON MASTER 2	(JVC)

Unica novità del mese: *Popful Mail*, il bizzarro e divertente RPG firmato Working Designs che scalza *Space Ace* dalla zona podio. Ma è un altro RPG che continua a essere protagonista assoluto della classifica per il lettore ottico della grande "S": il bellissimo e truculento *Snatcher* targato Konami!

GAMEBOY

	Pos.	Titolo	Editore
✪	1	DONKEY KONG LAND	(NINTENDO)
▼	2	DONKEY KONG '94	(NINTENDO)
✪	3	MICRO MACHINES	(OCEAN)
▼	4	SPACE INVADERS	(TAITO)
▲	5	KIRBY'S DREAMLAND 2	(NINTENDO)
▲	6	WARIOLAND	(NINTENDO)
✪	7	FIFA INT. SOCCER	(EA)
▼	8	ALADDIN	(VIRGIN)
▼	9	NBA JAM	(ACCLAIM)
▼	10	WARIO BLAST	(NINTENDO)

Solo *Donkey Kong* poteva spodestare *Donkey Kong*! Il nuovo testimonial Nintendo riesce infatti a superare sé stesso e a piazzarsi a capotavola, con questo nuovo episodio della saga di *DKC*. Chiude quindi il podio l'ottima trasposizione monocromatica del celebre hit Codemasters, recante il marchio Ocean.

3DO

	Pos.	Titolo	Editore
◆	1	THEME PARK	(EA)
✪	2	STAR CONTROL 2	(CRYSTAL DYN.)
▲	3	THE NEED FOR SPEED	(EA)
✪	4	RETURN FIRE	(PROLIFIC PUB.)
▼	5	STREET FIGHTER TURBO X	(PANASONIC)

Ottima media per le new entry : ben due sulle cinque posizioni disponibili. In particolare, mi preme segnalare il fantastico seguito dell'eccezionale titolo originariamente sviluppato e prodotto dall'Accolade: Star Control 2 rappresenta infatti il miglior compromesso tra un gioco strategico e uno Shoot-em-up.

LE DIECI FRASI PIU' FREQUENTI SU AUTO, CAMPER E CAMION IMPOLVERATI

1) Resisti, pioverà...
2) Non sono sporca, faccio i fanghi
3) Se non volete ridurvi così, correte all'autolavaggio Europa, via Aurelia 115, aperto anche la Domenica!
4) Sono l'auto del tenente Colombo
5) Non ho i soldi per lavarla, devo pagare l'Irpef
6) Sono un ecologista, odio i detersivi
7) Sono appena tornato dalla Parigi-Dakar
8) Ricorda che sei polvere e polvere ritornerai
9) Secondo Nostradamus, quando questo camper sarà lavato verrà la fine del mondo. Perciò ringraziami...
10)Lo so che non mi lavi perché hai un'altra auto, più bella e moderna di me. Ma io ti amo e ti amerò sempre, ti ho dato i chilometri migliori della mia vita, bla bla bla.

Questo mese, tra le tante proposte degne di menzione, abbiamo deciso di dare alle stampe la chart delle "Dieci frasi più frequenti su auto, camper e camion impolverati", in parte per la notevole originalità dimostrata, ma soprattutto per l'effettiva grado di humor che traspare da queste pillole di saggezza popolare.

ANNUNCI

Gli annunci devono essere spediti a
Game Power- Annunci
via Aosta 2 - 20155 MILANO
o inviati via fax a GP Annunci
02-33104726

VENDO

VENDO cartucce per Game Boy Tiny Toon a L. 30.000, Super Mario Land 2 a L. 20.000, Terminator 2 a L. 25.000, Raging Fighter a L. 30.000, Nigel Mansell's World Championship a L. 25.000, The Blues Brothers a L. 20.000, Tetris a L. 15.000 per MD vendo King's Bounty a L. 40.000, 688 Attack Sub a L. 30.000, Shadow of Beast a L. 25.000, Super Hang On a L. 15.000, Tazmania a L. 25.000, Mighty Max a L. 40.000, adattatore Mega Key 2 a L. 25.000 o scambio con bei giochi per Mega32.
Carlo - tel. 099/399740 ore pasti

VENDO per Mega Drive: Sonic L. 20.000; Castle of Illusion L. 50.000 (con istruzioni fatte da me causa smarrimento dell'originale. Possibilmente tra Pianico (BG) e Boario Terme (BS).
Tel. 035/989137

VENDO per Mega Drive S. Street Fighter II e Mortal Kombat II a L. 60.000 l'uno inoltre vendo e compro giochi per PSX e Saturn.
Emanuele - tel. 0421/350615 dalle 13 alle 14.30

VENDO Panasonic FZ-1 come nuovo USA + convertitore di segnale NTSC/PAL + un gioco L. 600.000.
Claudio - tel. 0336/270575

VENDO SNitendo + Starwing + Donkey Kong Country a L. 300.000, Inoltre vendo Sega Mega Drive jap + adattatore Megakey + 3 joypad di cui 1 a 6 tasti + Moonwalker + Dick Tracy + Batman + Spiderman + Toki + Sonic + Castle of Illusion + Quackshot + Ex-Ranza + Thunderforce IV + Sonic 3 + Street Fighter II S.C.E. + Virtua Racing a L. 550.000. Entrambi solo in blocco, garantisco max serietà.
Simone - tel. 0932/982326 ore pasti

VENDO SNK Neo Geo CD + imballaggi + 2 joystick + 11 giochi seminuovo a L. 1.300.000 oppure lo scambio con le seguenti cartucce di Magic: Black Lotus, i 5 Mox, Timetwister, Lich, Gauntlet of Might e Forcefield, tutte serie Bheta o nel caso unlimited.
Marco - tel. 0131/347106

VENDO SNES completo di istruzioni e imballo + 2 joypad + cavo stereo audio video (con connettore Euro) + Addams Family (PAL + istruzioni) + Road Runner (PAL + istruzioni) + Super Tennis (PAL + istruzioni) + Tiny Toon (PAL + istruzioni) ed altri + adattatore universale per giochi stranieri codificati e non completo di Cyber Formula (Super Famicom) e Super Pang (Super Famicom) a L. 500.000.
Micky - tel. 0835/971665

VENDO i seguenti giochi per Mega Drive: Thunder Force 4 (jap) L. 50.000, Ex Ranza (jap.) L. 50.000, Pitfall (euro) L. 60.000, Mega Turrican (euro) L. 45.000, Mortal Kombat 2 (euro) L. 55.000, NBA Jam Tournament Edit. (euro) L. 85.000 ed altri. Vendo inoltre per Game Gear il gioco Chakan (euro) L. 25.000.
Giorgio - tel. 0341/643907 dalle 15 alle 21

VENDO il mio TV Tuner Pack praticamente nuovo a L. 200.000. Oppure vendo trasformatore MSY per Game Gear a L. 25.000 o 9 giochi per Game Gear a L. 150.000. Scambio Joe Montana Football per Game Gear con the Lion King per Game Gear.
Ivan - tel. 0961/951819 dalle 13 alle 17 dalle 20.30 alle 22

VENDO i seguenti giochi per Mega Drive: Sonic, Mortal Kombat I, Theme Park, World Cup USA 94, Altered Beast, Aladdin, Spiderman, NBA Jam, Street Fighter II S.C.E., Lotus II R.E.C.S. tutti europei ed inoltre Dune II americano completo di adattatore Mega Key in blocco a L. 450.000. I giochi sono tutti in perfette condizioni, completi di libretti di istruzioni.
David - tel. 06/893725 ore pasti

VENDO Game Power da n. 1 a n. 37 esclusi 6-7 raccolta Help '94 adesivi gadget - Mega Console da n. 1 a 14 - Console Mania 25-26 SuperConsole n° 1 - primi 4 Sonic - tutto ottime condizioni L. 150.000 trattabili.
Davide - tel. 081/7805701 - tel. 0368/602029

VENDO Nintendo NES Action Set completo di pistola Zapper, 2 joypad, trasformatore ed alcune cartucce: Super Mario Bros, Duck Hunt, Megamen 2, North e South, Super Mario Bros 3, Maniac Mansion e Ski or Die. Il tutto perfettamente funzionante, praticamente nuovo e completo di tutti i libretti delle istruzioni, sia della consolle che dei giochi + eventuali consigli e trucchi. Tutto questo a L. 250.000 per mancato utilizzo visto il passaggio ad altro tipo di consolle. Lucio Zuin - via A. Moro, 21/4 30033 [illegible] (VE)

VENDO Mega Drive + cavi + pad a 6 tasti + 2 pad a 3 tasti: L. 200.000, Megadoom L. 30.000, World Heroes a L. 30.000 (Japan), FIFA Soccer '94 a L. 40.000, NBA Jam T.E. a L. 60.000, Sonic 1 a L. 25.000, Shinning Force II a L. 80.000, B.O.B. a L. 50.000, D.&D. a L. 25.000, oppure tutto a 350.000. Sarei disposto anche a scambiare il tutto per SNES + Secret of Mana e Donkey Kong.
Paolo - tel. 0776/21886 ore pasti

VENDO/Scambio giochi per SNES: Perfect Eleven, Donkey Kong Country, Turrican, Tazmania, Power Rangers, Dragon Slayer, Blues Brothers, S. Aleste, Jurassic Park II, Re Leone ed altri. Cerco Puzzle Bobble, Front Mission, Power Drift.
Alex - tel. 0187/494145

VENDO Mega Drive con 10 giochi (Golden Axe II, Alien III, Rock'n'Roll Racing, Street Fighter II Special Champion Edition, Mega Bomberman, Global Gladiators, Ghouls'n'Ghosts, Thunder Force IV, Mercs, Sonic) più due joypad (uno a sei tasti della sega) il tutto a L. 650.000. Inoltre vendo molti numeri di Consolemania, MegaConsole, Game Power e Sonic (un fumetto di videogames).
Roberto - tel. 0362/931545 ore pasti dalle 20 alle 22

VENDO/scambio i seguenti titoli: Donkey Kong Country (SNES L. 100.000), Biometal (SNES L. 50.000), FIFA International Soccer '95 (MD L. 75.000). Sono interessato particolarmente ai seguenti titoli: Virtua Racing, NBA Jam, Hokuto no Ken 6, Ranma 1 parte IV, Street Racer (tutte SNES), Art of Fighting 2 (SNES)
Giuseppe - tel. [illegible]405577

VENDO i seguenti numeri di Game Power: da gennaio 1994 (n° 24) a giugno 1995 (n° 40) a L. 40.000. È possibile comprarli anche singolarmente a L. [illegible] l'uno.
Giuseppe - tel. [illegible]

Attenzione! VENDO [illegible]
Roberto - tel. [illegible]

VENDO Virtua Racing per Mega Drive a L. 100.000 [illegible] MK1, Micro Machines 2, Streets of Rage 2/3, Earth Worm Jim, SubTerrania, Sonic 3, True Lies, Power Drive, Ristar ed altri
Denis - tel. [illegible]

VENDO i seguenti giochi per Nintendo: International Superstar Soccer (Euro) L. 70.000, Super Street Fighter II (USA) L. [illegible], Pitfall (Euro) L. [illegible], Fatal Fury II (Jap.) L. 35.000, adattatore giochi Usa/Jap L. 10.000
Massimiliano - tel. 0364/[illegible] ore pasti

VENDO per SNES i seguenti giochi Donkey Kong Country (Usa) a L. 85.000 e Earth Worm Jim (Usa) a L. 90.000. Inoltre vendo per GB i seguenti giochi a L. 30.000 l'uno: Mortal Kombat, Wario Land, Mortal Kombat II, Prince of Persia, Tom e Jerry, Turtles 2, Power Racer, Spider-Man, Dr. Franken, Word Cup, Home Alone, Quix ed altri. I giochi sono completi di istruzioni. Prezzi trattabili.
Claudio - tel. 0185/321224 ore pasti

e d i m e d i a

SCARLET'S ADVENTURE II

GAME OVER

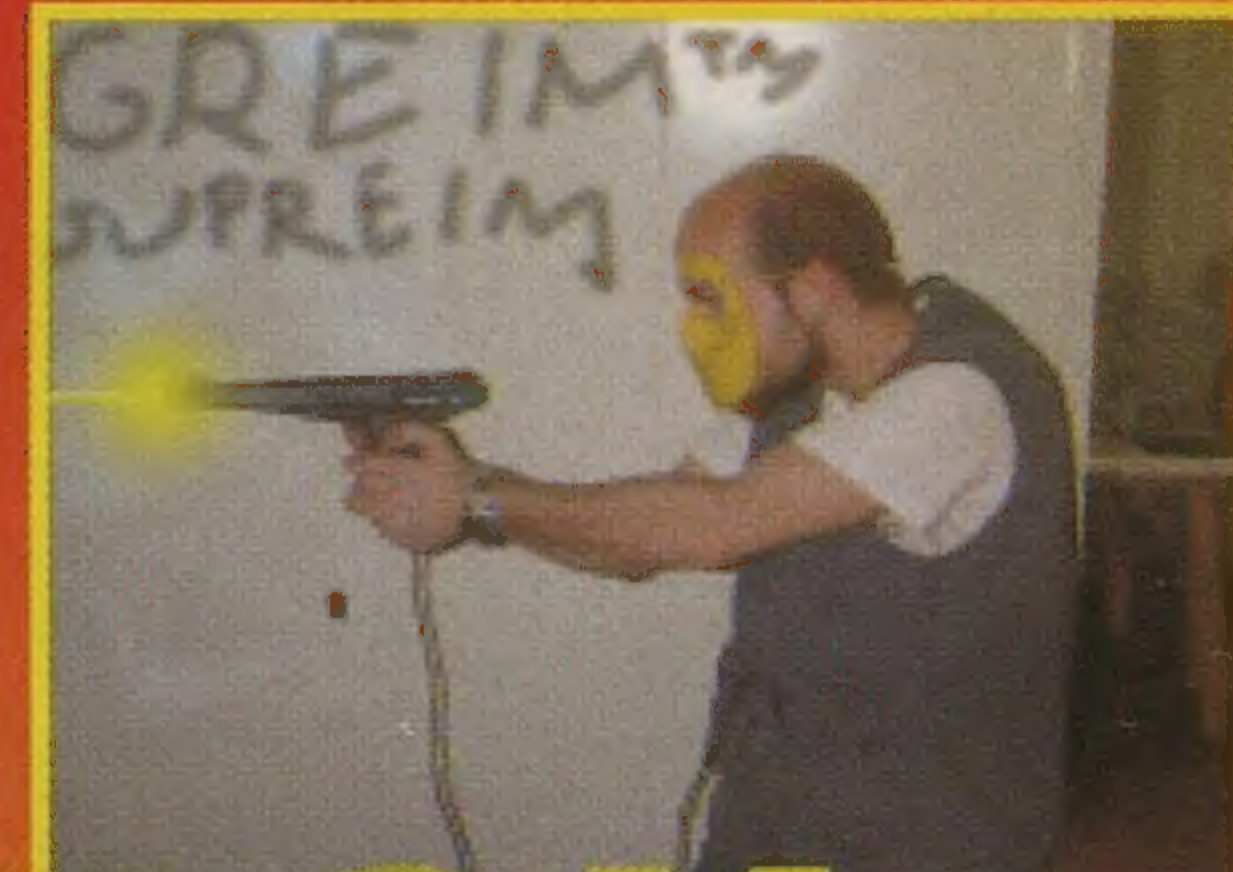
AVVENTURA

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 3

Scarlet's Adventure II, come potrete ben immaginare, è il secondo titolo della serie. *Scarlet's Adventure* uscì ben due anni fa su Mega Drive (sono certo che lo ricorderete) suscitando un grande scalpore, soprattutto nella comunità di cesellatori di legno pregiato di Bucarest.
A causa dei temi trattati, però (il protagonista doveva liberare una principessa tenuta prigioniera da un commercialista e, contemporaneamente, trovare un rimedio all'annoso problema dell'aerofagia molesta), venne classificato come "V. M. 62", e questo ne pregiudicò inevitabilmente la diffusione.
Questo secondo titolo, invece, è decisamente più soft e si rifà ai vari cloni di *Doom*, con alcune particolarità degne di nota: ad esempio, i mostri di fine livello hanno tutti la faccia di Random... Ma passiamo al gioco vero e proprio: voi siete Scarlet, un simpatico guerriero che deve affrontare una serie di livelli pieni di mostri e di tesori per recuperare le cianografie rubate dell'ultimo numero di Game Power. Potrete contare sull'aiuto di Dupont (che, con il lungo naso, vi farà raggiungere piattaforme altrimenti inaccessibili) e di Trust (che con i suoi colpi "ninja" vi aiuterà a sconfiggere i nemici più duri).

Il protagonista in un momento di sconforto (notare il mostro alle sue spalle)

Il mostro finale del primo livello è veramente tosto: vi servirà il laser!

Prendendo il power-up vi trasformerete in Freddy-Scarlet, con tanto di artigli!

SI RINGRAZIA PIERLUIGI PIUCCI PER ALCUNE DELLE ARMI

SCARLET'S ADVENTURE II

Il motore del gioco non è particolarmente originale: i pistoni sono della nuova 500 mentre sospettiamo che il radiatore sia stato rubato dalla macchina di Stylz. La grafica è molto carina, infatti Madoc l'ha già invitata a cena, ma lei ha rifiutato. Anche il sonoro non è male, inoltre il gioco è sottotitolato alla pagina 777 del Televideo per non udenti. Per quanto riguarda la giocabilità, parliamoci chiaro: una bella partita a briscola con gli amici è sicuramente più interessante. La cosa veramente deludente è il protagonista, che con la sua pelata riflette la luce sullo schermo e rischia di distrarvi nei punti più pericolosi. Anche la varietà delle armi non è molto ampia: abbiamo il frullatore rotante, la pistola con le stelline, lo sputo, l'urlo che terrorizza e lo sventrapapere.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÁ (1–10): 8
Ci sono pochi mostri, pochi tesori, poche armi, ma un sacco di livelli

GRAFICA (1–10): 9
Niente male: fa molto "chic" nelle feste con gli amici

SFIDA (1–10): 7
Si difende bene, soprattutto sulla fascia destra

SONORO (1–10): 8
Fa fine e non impegna, mangia poco e fa la pipì in giardino

0 50 60 70 80 90 100

SATURN 15

SOTTO CONTROLLO

- Cheat Mode: premendo x finirete il gioco
- Per evocare il naso di Dupont
- Per evocare il Trust Ninja
- Muove il pelatone di papà
- Si abbassa evitando i colpi nemici
- Salta facendo "yuppi"
- Usa l'arma (si fa per dire)